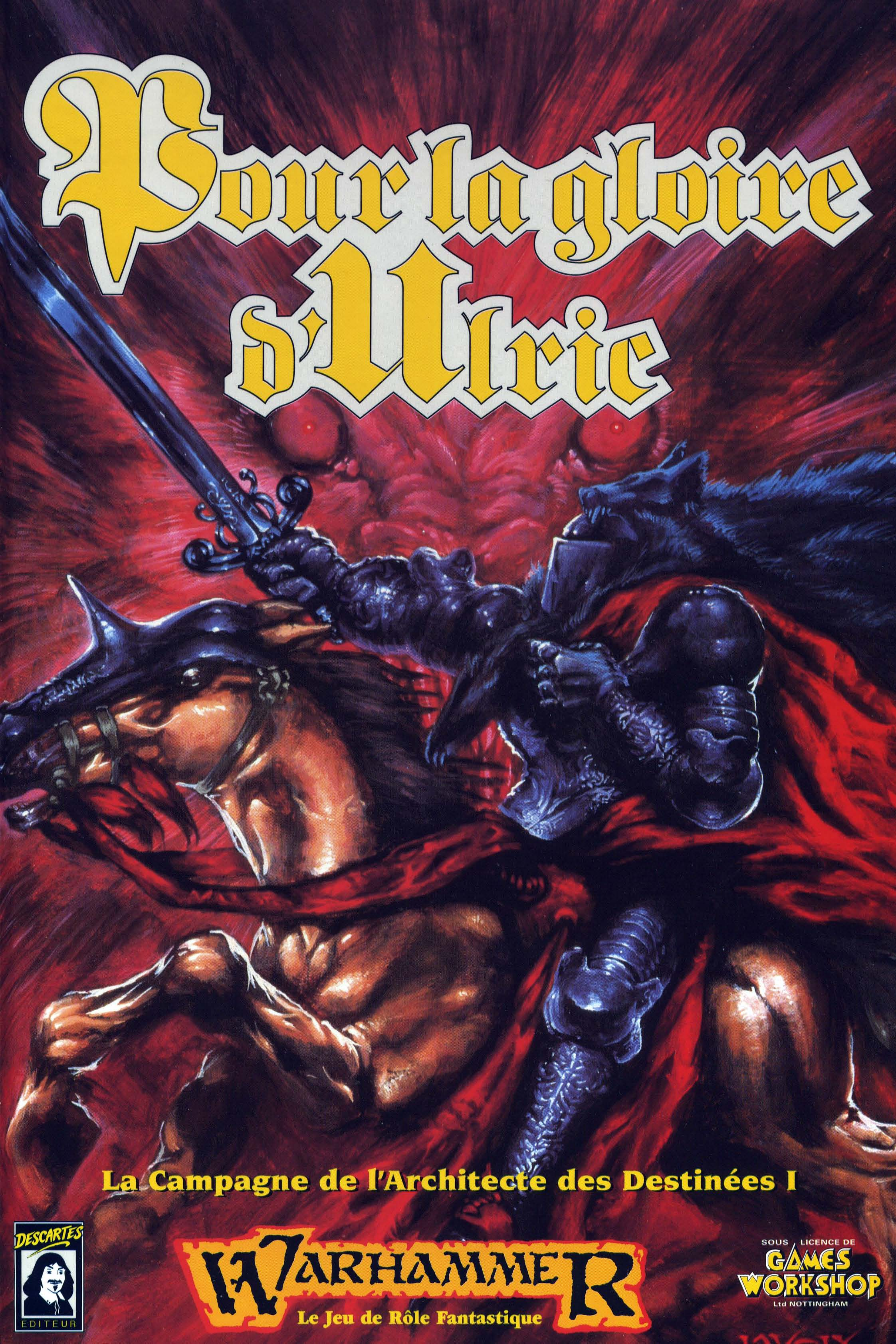


Pour la gloire d'Ulric
La Campagne de l'Architecte des Destinées I
DESCARTES
EDITEUR
WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique
SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
Ltd NOTTINGHAM



Texte Original : Hervé Schneider

Mise au point/adaptation : Henri & Dominique Balczezak

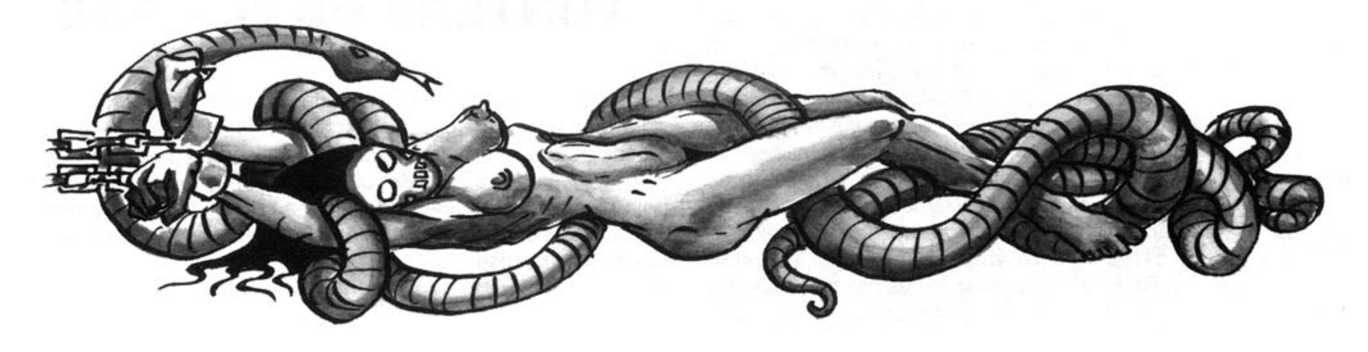
Couverture : Jean-Dominique Lavoix Carli

Plans et Cartes : Hervé Schneider

Illustrations intérieures : Jean-Dominique Lavoix Carli

Collection dirigée par : Henri Balczesak

Réalisation technique, maquette : Guillaume Rohmer et la SARL InÉdit



Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

Jeux Descartes (Warhammer JRF)
1, rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

en y joignant une enveloppe timbrée pour la réponse.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal : Octobre 1995

Première partie : Le contexte



AD MAJOREM ULRIC GLORIAM

***Pour la gloire d'Ulric* constitue l'introduction et la première partie de la Campagne de l'Architecte des Destinées.**

S'inscrivant dans la continuité de la Campagne Impériale, elle poursuit un double objectif : faire sortir les personnages-joueurs des sentiers battus de l'Empire, tout en leur proposant d'entrer dans l'Histoire épique et chaotique du Vieux Monde.

C'est pour ces deux raisons qu'elle est souvent linéaire, même si elle offre régulièrement aux personnages-joueurs des situations ouvertes et des choix cruciaux.

La Campagne de l'Architecte des destinées s'articule autour d'un long voyage à travers plusieurs nations du Vieux Monde. Voyage qui consistera, pour les personnages, à découvrir et suivre une destinée hors du commun pour finalement marquer de leurs noms quelques nouvelles pages de l'Histoire du Vieux Monde.

La Campagne de l'Architecte des Destinées est divisée en trois grandes parties :

La première, *Pour la gloire d'Ulric*, s'inscrit chronologiquement dans la suite de *L'Empire en flammes*. En 2515, dans le nouvel Empire reconstruit, les personnages-joueurs pourront découvrir et partager une époque prospère d'espoirs infinis et de grandes joies. Tout le monde s'accorde à dire que les puissances chaotiques sont aujourd'hui bannies du Vieux Monde. Tout le monde fête la victoire de la civilisation humaine sur le Chaos... Les personnages-joueurs seront invités à participer à la poursuite de cette glorieuse victoire : ils partiront vers la plus septentrionale des colonies humaines, un lieu aujourd'hui saint où jadis régnaient en maîtres les puissances démoniaques. Là-bas, sur les lieux d'un fameux prodige, sous le signe de l'union sacrée contre le Chaos, un temple doit être construit à la gloire d'Ulric. Ils découvriront pourtant que leur noble cause n'est pas partagée par tous : l'alliance des nations nordiques autour du puissant culte d'Ulric effraie certaines nations du Vieux Monde. Ainsi, ils affronteront déjà, sans encore le connaître, leur puissant et mortel ennemi : le tyrannique Mazziani, ministre du roi de Bretonnie, et ses maléfiques alliés.

La seconde partie de la campagne se déroulera intégralement en Norsca. Les personnages-joueurs pourront ainsi découvrir un pays sauvage et barbare, une civilisation guerrière dont l'histoire reste intimement liée à l'influence et à la corruption des puissances chaotiques. Là, au fur et à mesure que se dévoilera leur étonnante destinée, ils iront de désillusions en désillusions. Ils comprendront alors sans doute que nul ne pourra jamais bannir le Chaos du monde. Ils apprendront la nature profonde des puissances démoniaques. Ils découvriront l'essence profondément chaotique de l'humanité. Au terme d'un long parcours initiatique et mystique, ils pourront eux-mêmes devenir les agents de ces puissances démoniaques, s'ils parviennent toutefois à comprendre que c'est là leur seule chance de salut : le seul moyen d'espérer abattre le mortel ennemi dont ils devraient maintenant connaître l'identité.

La troisième et dernière partie de la campagne devrait ramener les personnages-joueurs vers le sud, pour découvrir le misérable et corrompu royaume de Bretonnie. Dans une nouvelle période de troubles et de guerres, ce sera enfin l'heure de la confrontation ultime. Les personnages-joueurs parviendront-ils alors à débarrasser le Vieux Monde de son plus infect tyran ? Dans la guerre sans merci que se livrent certaines puissances infernales, parviendront-ils surtout à libérer la Bretonnie de la sournoise et perverse domination des serviteurs du Rat Cornu ?

Si la Campagne de l'Architecte des Destinées a plutôt été conçue pour des joueurs et des personnages expérimentés, il convient que le Meneur de Jeu le soit également. La tâche la plus difficile de ce dernier consistera, de fait, à interpréter de la façon la plus réaliste et vivante possible un très grand nombre de P.N.J. : des personnages souvent puissants, à la psychologie parfois complexe. De même, cette campagne concernant directement la destinée et l'avenir de plusieurs nations du Vieux Monde, les puissances divines et chaotiques devraient être très présentes, souvent directement impliquées dans les événements dont les personnages-joueurs seront témoins ou instigateurs. Il conviendra donc de gérer avec prudence les interventions de ces différentes puissances omnipotentes.

CONTENU DE CE LIVRE

Pour la gloire d'Ulric se divise en deux grandes parties distinctes.

La première se constitue d'une description détaillée du Vieux Monde et de son histoire en 2515. La seconde présente un scénario de voyage qui, s'il permet aux personnages-joueurs d'entrer de plain pied dans l'intrigue principale, ne constitue qu'une introduction aux scénarios qui suivront dans les seconde et troisième parties de la campagne.

Le contexte

Cette première et importante partie est essentielle pour plonger les personnages dans l'ambiance spécifique de cette période de l'histoire du Vieux Monde.

Divisée en trois chapitres distincts, elle s'organise à la manière d'un zoom avant, partant d'une description générale du Vieux Monde pour s'attacher progressivement à détailler plus spécifiquement le lieu et l'époque qui constituera le décor de départ de la campagne.

Le premier chapitre présente donc l'histoire récente des puissances du nord du Vieux Monde. Elle retrace des événements qui devraient être familiers aux Meneurs de Jeu et joueurs connaissant *la Campagne Impériale*. Le sujet principal y reste inévitablement la guerre de la civilisation humaine contre les puissances chaotiques, conflit séculaire dont beaucoup pensent à tort qu'il s'achève enfin par la victoire de l'Homme sur les démons.

Le second chapitre s'attache à décrire plus en détail le nouvel Empire de Heinrich Todbringer, véritable figure légendaire considérée par beaucoup comme un demi-dieu. C'est dans un Empire reconstruit et à nouveau uni que débute en effet cette campagne, plongeant ainsi les personnages-joueurs dans un univers familier et rassurant, afin de mieux pouvoir les dépayser par la suite.

Le troisième chapitre décrit en détail Middenheim et son carnaval de l'an 2515. C'est en effet dans un contexte de fêtes, cher à cette époque toute particulière, que débute le premier scénario. Si le contexte est là aussi familier aux joueurs, le Meneur de Jeu devra s'attacher à restituer l'ambiance spécifique de ces années folles que traverse l'Empire.

Quand on voit ce convoi...

Cette seconde partie présente le scénario d'introduction à la campagne de l'Architecte des Destinées. C'est un scénario de voyage durant lequel les personnages-joueurs devront déjà affronter un puissant et tenace ennemi, en la personne du plus tristement renommé des prêtres de Khaine du nord du Vieux Monde.

Toute l'intrigue de ce scénario se base sur la rencontre et l'amitié naissante des personnages-joueurs avec le P.N.J. central de l'histoire : Garlic Percegob, un sympathique et fort influent personnage. Le Meneur de Jeu devra donc s'attacher à nourrir et développer cette amitié naissante, puisque l'objectif principal de ce scénario consiste à sauver et protéger ce nain que certaines puissances politiques considèrent comme indésirable et dangereux pour l'avenir du Vieux Monde. Dans le même temps, le scénario mènera les personnages-joueurs jusque vers la prochaine étape de cette campagne : la Norsca.

En plus du scénario, le Meneur de Jeu pourra découvrir plusieurs aides de jeu au fil de l'histoire.

On trouvera notamment la description complète de deux puissants cultes : celui de Khaine, seigneur du Meurtre, et celui de Handrich, dieu du commerce et des richesses.

En outre, ce livre s'achève par une aide de jeu détaillée sur la navigation maritime dans le Vieux Monde, permettant à chaque Meneur de Jeu de créer ses propres aventures maritimes. Cette aide de jeu ne s'avérera pas seulement utile pour la traversée de la mer des Griffes que les personnages-joueurs seront amenés à effectuer, puisqu'ils auront encore, plus tard dans la campagne, l'occasion de remonter sur un navire.





Première partie : Le contexte





Première partie : Le contexte

LA MARCHE DE L'HISTOIRE



“...Le Chaos n'a plus de royaume au sein de nos frontières. Dans nos cités et nos campagnes, mille brasiers s'allument afin que ses derniers serviteurs s'y consument ! Pourchassons maintenant l'ennemi en dehors de nos terres jusqu'à ce que du monde des hommes soient bannis les démons ! Il est des temps où s'accélère la marche de l'Histoire. Suivons son pas cadencé jusqu'à la Victoire...”

Extrait du discours d'investiture de Gludred IV
Grand Théogone du culte de Sigmar.

LA DÉROUTE DU CHAOS

Nous sommes en l'an 2515 du calendrier impérial, une année que l'on dit bénie entre toutes par les dieux du Vieux Monde. Les champs de bataille, les horreurs de la guerre civile et la misère des populations meurtries par la famine et les épidémies sont autant de cauchemars dont le souvenir semble devoir s'effacer devant les joies et les espoirs d'une nouvelle ère de prospérité et d'abondance. L'an 2515 entre dans les livres et manuscrits des historiens avant même d'être entré dans le passé. C'est une de ces “années folles” où chacun prend sa revanche sur la cruauté, la misère et le désespoir d'une sombre période enfin révolue. On a le ventre rempli, le cœur plein d'espoir et l'esprit à la fête.

On prétend même que les puissances chaotiques sont moribondes, en passe d'être définitivement bannies du Vieux Monde. Empereurs, monarques, prêtres, prophètes, tous discourent et se réjouissent de la “déroute du Mal” devant des populations gorgées de reconnaissance et d'espoirs.

Tant d'événements historiques, d'exploits héroïques, de signes divins, de faits divers et d'anecdotes témoignent en effet des cruels revers subis par le Chaos.

L'Empire

L'ennemi intérieur

En 2512, l'Empire de Karl Franz Ier, corrompu et perverti par d'obscures et insaisissables puissances chaotiques, commence à s'effondrer sur lui-même.

Même si les campagnes restent relativement préservées par les influences chaotiques, les forestiers de l'Empire fuient devant la recrudescence des raids barbares et sanguinaires des hommes-bêtes et des gobelins.

Dans les villes, de sombres monstruosités rampent dans les égouts, sortant la nuit venue pour assouvir leur soif d'horreur et de cruauté. Au-dessus de la fange misérable et lépreuse des bas quartiers, les palais des aristocrates abritent et cultivent une corruption tout aussi grandissante, teintée de perversités, de luxure et de folie.

Les sectes d'adorateurs du Chaos, à l'instar de la puissante Main Pourpre, en profitent pour placer insidieusement leurs agents dans toutes les couches de la société impériale, jusque dans les plus hautes sphères du pouvoir.

Les cas de mutations se multiplient au sein des populations urbaines et rurales. Tout semble devoir être corrompu tôt ou tard par l'influence omniprésente du Chaos : les corps comme les esprits, les plantes comme les animaux, les faibles et les misérables comme les riches et les puissants. Tout cela dans l'indifférence ou l'inconscience générale des sujets et citoyens de l'Empire.

L'empereur lui-même semble touché par la folie et la maladie, laissant bientôt pour héritier un simple d'esprit dissimulant difficilement sa nature de monstre mutant.

Seule une poignée de répurgateurs s'élèvent avec véhémence contre cet état de fait, mais leur fanatisme et leur violence font plus peur qu'ils ne rassurent ou soulagent.

La guerre civile

Sigmar veille pourtant sur l'avenir de son Empire et son esprit va éclairer et guider quelques nobles héros. Ceux-là sauront démasquer et traquer les puissances chaotiques là où tant d'autres n'avaient pas su percevoir l'œuvre insidieuse des serviteurs des démons.

Toutefois, la tâche est trop importante et le temps joue contre eux. Avec l'assassinat public de Karl-Franz Ier dans le Volkshalle et la découverte de la vraie nature du prince-héritier Wolfgang, la machination chaotique propre à détruire l'Empire et le culte de Sigmar s'emballe.

De vieilles haines renaissent du passé. Encore aveugles et sourds aux signes envoyés par les dieux, les cultes de Sigmar et d'Ulric ainsi que les nombreuses factions politiques s'entre-déchirent et s'accusent mutuellement de tous les maux qui rongent l'Empire. Inexorablement, la guerre civile éclate et saigne bientôt les provinces impériales. Les armées sont levées et les deux camps s'apprêtent à s'affronter dans une lutte cruelle et fratricide, n'attachant que peu d'intérêt au prix à payer : prix fait de sang versé, de famine et de misère; prix à payer par un peuple entier.

Au-delà des multiples rivalités politiques locales, il s'agit principalement d'une guerre de religion opposant le clergé sigmarite et la faction légaliste impériale au puissant et incorruptible culte d'Ulric.

Le retour de Ghal-Maraz

Avec Ar-Ulric et l'Archi-lector Kaslain, quelques hommes comprennent pourtant que le salut de l'Empire est dans son unité. Le dernier symbole de celle-ci reste le légendaire marteau de guerre Ghal-Maraz, jadis porté par Sigmar.

Au terme d'une longue et périlleuse quête accomplie par les plus fidèles et glorieux des héros de l'Empire, le Fendoir de crânes est retrouvé.

Ghal-Maraz a toutefois besoin d'un porteur qu'il choisit lui-même, désignant ainsi celui qui sera digne de monter sur le trône impérial après avoir restauré la paix et l'unité de l'Empire.

Cet homme est Heinrich Todbringer, alors Graf de Middenheim et brillant commandant en chef de la faction ulricaine. Puissant guerrier vouant une foi sincère à Ulric, il porte surtout en lui le sang de Sigmar.

Le prodige de Wolfenburg

En plein cœur de la bataille de Wolfenburg opposant la plus grande partie des forces militaires de chacun des adversaires, le marteau de Sigmar est remis à Heinrich : *Ghal-Maraz* a enfin été transmis à la descendance de Sigmar. L'Empire a ainsi reconquis le plus fort symbole de son unité passée.

Le ciel s'obscurcit alors comme si la nuit devait tomber. La pénombre céleste est soudain déchirée par le passage d'une éblouissante comète à deux queues. Des hordes de loups sortent des bois alentours pour saluer l'élu des dieux. Les soldats et chevaliers abaissent alors leurs armes, subjugués et émerveillés par le prodige.



Tous se joignent alors au nouvel empereur désigné par Sigmar pour rétablir la paix et l'unité à travers les provinces de l'Empire... Et s'ils reprennent les armes, c'est maintenant pour anéantir les faiseurs de discordes, les corrompus et les suppôts du Chaos.
Rien ni personne n'ose s'opposer au porteur de la légendaire relique. Rien, si ce n'est un vieil et puissant ennemi de Heldenhammer lui-même.

L'ultime confrontation

En arrachant *Ghal-Maraz* de la place où Sigmar l'avait jadis laissé à dessein, les héros de l'Empire ont, malgré eux, ouvert la prison où le puissant démon *Sheerargetru* attendait l'heure de sa vengeance.

Ainsi libéré, *Sheerargetru* prend possession du corps d'un vieux dragon, rompt son sommeil séculaire et s'envole pour Altdorf. Là, le souffle brûlant de l'antique reptile se déverse sur les toits de la capitale impériale et l'incendie se propage bientôt sur presque la moitié de la surface de la cité.

Le grand Théogone Yorri parvient à terrasser le dragon, ignorant néanmoins tout de la nature démoniaque de son ennemi. Abandonnant au Reik son corps meurtri, le démon continue à mettre en œuvre son implacable plan de vengeance. Profitant de l'épuisement de Yorri qui déchaîna toute son énergie et sa volonté dans le combat, *Sheerargetru* prend possession du corps du grand Théogone.

Le démon peut maintenant attendre l'heure où il pourra du même coup tuer le nouvel empereur, discréditer définitivement le culte de Sigmar et, ainsi, détruire à jamais l'essence même de la puissance impériale.

Toutefois, ce qui avait déjà perdu une fois le démon va le perdre de nouveau : la puissance de *Ghal-Maraz*.

C'est durant la cérémonie du couronnement de Heinrich Ier que se déroule l'ultime confrontation. Le marteau de Sigmar perçoit bien vite la nature démoniaque qui s'est insinuée dans le corps du grand Théogone. *Sheerargetru* est découvert et se voit contraint d'agir avant l'heure. Dans le Volkshalle, regroupant tous les puissants dignitaires impériaux, *Ghal-Maraz* et les héros de l'Empire auront raison du démon.

L'Empire renaissant

L'Empire est donc enfin débarrassé de son dernier et plus terrible ennemi. Retrouvant toutes ses forces vives derrière un nouvel empereur unanimement considéré comme le descendant légitime de Sigmar, la nation entière peut maintenant consacrer tous ses efforts à la reconstruction ainsi qu'à une chasse impitoyable contre les derniers serviteurs des forces du Chaos.
En 2515, plus dynamique et uni que jamais, l'Empire achève sa reconstruction.
Dans les villes comme dans les campagnes, festivités et célébrations se succèdent : ici, on remercie les dieux pour les abondantes récoltes; là, on fête la mort d'un nécromancien autour d'un bûcher.
Les répurgateurs sont toujours plus actifs et les serviteurs du Chaos semblent tous devoir succomber, être exécutés ou brûlés vifs, dans une espèce de grand génocide des adeptes du Mal.
Les Chevaliers Panthères et de nouveaux ordres de chevalerie traquent et détruisent au plus profond

des forêts de l'Empire les derniers clans gobelins et hordes d'hommes-bêtes.

Bûcherons, chasseurs ou trappeurs, les forestiers recolonisent les terres d'où le Chaos les avaient chassés.

Kislev

L'enfer kislevan

Au nord-est du puissant Empire, Kislev est un pays pauvre aux maigres ressources naturelles. Dans l'histoire de l'humanité, le royaume de Kislev a pourtant toujours été le rempart du Vieux Monde se dressant péniblement devant les assauts réguliers de puissantes hordes chaotiques descendant du Grand Nord.

Depuis la seconde moitié du XXVème siècle, la recrudescence des activités chaotiques se fait ressentir de plus en plus tragiquement au nord du fleuve Lynsk. La Taïga et le Translinsk deviennent rapidement le refuge de nombreuses bandes guerrières principalement menées par les agents du seigneur Khorne. Ces hordes ne sont pourtant que les fers de lance de puissantes armées prêtes à fondre sur le centre de Kislev et la frontière nord-est de l'Empire.

Dès le début des années 2500, Praag, Erengrad et Bolgasgrad (comme toutes les autres colonies du nord) sont directement menacées par l'approche inexorable de ces armées : conglomérats hétéroclites et chaotiques d'abjectes monstruosités, d'innommables démons, de titanesques troupes mort-vivantes et de bien d'autres créatures cauchemardesques dont la masse bouillonnante encombre l'horizon de paysages froids, tourmentés et balayés par un puissant souffle de corruption et de magie noire.

Les années tragiques

Face à la menace grandissante, les princes des colonies du nord réclament avec insistance des renforts militaires ainsi que des fonds supplémentaires afin d'ériger de nouvelles fortifications.

Radii Bokha, tsar de Kislev, n'a pourtant pas les moyens de répondre à ces appels au secours. Bien au contraire, il se voit contraint de retirer certaines troupes du nord pour parer les attaques incessantes de bandes d'hommes-bêtes qui menacent directement la capitale et le Dobryrion.

Le sort s'acharnant sur le tsar et ses sujets, l'activité gobeline s'intensifie le long des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Plusieurs Whaags meurtrières sont lancées par les gobelins de la nuit sur les campagnes kislevanes.

La quasi-totalité du trésor kislevan est consacré à équiper de nouvelles troupes et à louer les services de compagnies entières de mercenaires venues des quatre coins du Vieux Monde.

Un tel budget implique bien évidemment le sacrifice du bien-être, si ce n'est de la survie, de toute une population civile. Il suffira donc de deux hivers un peu rudes, en 2511 et 2512, pour que la famine et les épidémies viennent à leur tour prélever leur part de malheur et de mort dans ce pays exsangue où les greniers sont désormais vides.

La victoire de Kislev

L'Histoire se répète pourtant à Kislev comme dans l'Empire. Voilà maintenant plus de deux siècles que les assauts des armées démoniaques se brisèrent déjà une fois sur la ténacité et le courage légendaire des guerriers kislevans.

Une nouvelle fois, le peuple de Kislev démontre au Vieux Monde que sa réputation n'est pas usurpée : des Héros se lèvent par centaines pour mener à la victoire ou à la mort les farouches combattants déterminés à sauver du Chaos leurs terres et leur famille. Au prix de milliers de vies humaines et naines, de batailles en massacres dont le souvenir cauchemardesque hantera à jamais les nuits des survivants, les armées chaotiques sont finalement repoussées au-delà de la Taïga et du Pays des Trolls.

Deux choses ont permis ce prodige. La première est le rassemblement massif des tribus Dolgans de l'est sous la bannière de Darok Hookhorn, puissant et charismatique chef de guerre qui voue une haine sans merci à tous les gobelinoïdes. Si ses succès militaires sont pourtant limités, il contribue largement à soulager le front de l'est pour le tsar de Kislev.

La seconde est l'aide considérable que reçoit Kislev de l'Empire et de quelques autres nations du Vieux Monde, conscientes du danger que représente le Chaos ; soutien tardif, mais prenant une ampleur inégalée jusque-là avec l'arrivée sur le trône impérial de Heinrich Ier.

La Norsca

L'antichambre des royaumes du Chaos

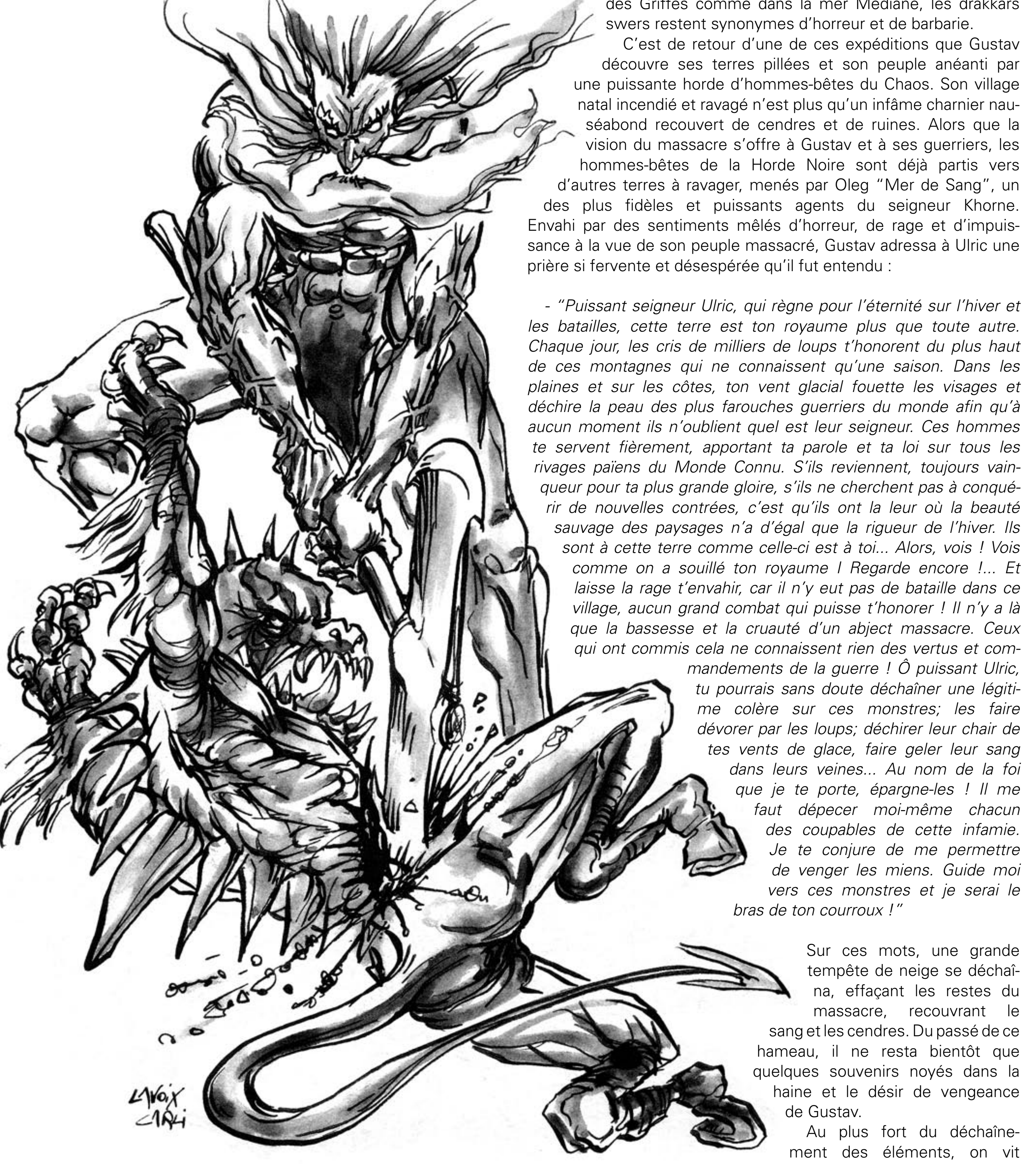
La péninsule norscanne est une contrée particulièrement rude et inhospitalière, principalement constituée d'imposants massifs montagneux.



Les rigueurs du climat, le relief chaotique et déchiré auxquels s'ajoutent les plus importantes populations connues d'ogres, de trolls et de géants font de ces montagnes les plus dangereuses du Vieux Monde.

À l'instar du royaume de Kislev, la position géographique de la Norsca au nord-ouest de l'Empire a toujours fait de cette région une cible privilégiée des armées chaotiques descendant du nord.

Encore plus qu'à Kislev, les redoutables barbares nordiques ont su s'adapter et vivre avec cette menace permanente comme avec l'influence et la corruption chaotiques, ici encore plus omniprésentes et envahissantes que partout ailleurs dans le Vieux Monde.



La saga du Guerrier Saint

Dans les années 2500, la Norsca a aussi ses héros qui, comme à Kislev et dans l'Empire, investissent tout leur courage et leur foi dans une lutte sans merci contre la recrudescence des activités chaotiques.

Toutefois, les exploits d'un seul éclipsent ceux de tous les autres. Celui-ci est Gustav, puissant et habile chef de la tribu des Swers.

En 2500, les guerriers barbares swers vivent encore en grande partie du pillage des côtes de Bretonnie et d'Albion, organisant régulièrement de puissants raids armés dont ils reviennent chargés du butin qu'ils dédieront aux dieux d'Asgard. Dans la mer des Griffes comme dans la mer Médiane, les drakkars swers restent synonymes d'horreur et de barbarie.

C'est de retour d'une de ces expéditions que Gustav découvre ses terres pillées et son peuple anéanti par une puissante horde d'hommes-bêtes du Chaos. Son village natal incendié et ravagé n'est plus qu'un infâme charnier nauséabond recouvert de cendres et de ruines. Alors que la vision du massacre s'offre à Gustav et à ses guerriers, les hommes-bêtes de la Horde Noire sont déjà partis vers d'autres terres à ravager, menés par Oleg "Mer de Sang", un des plus fidèles et puissants agents du seigneur Khorne. Envahi par des sentiments mêlés d'horreur, de rage et d'impuissance à la vue de son peuple massacré, Gustav adressa à Ulric une prière si fervente et désespérée qu'il fut entendu :

- *"Puissant seigneur Ulric, qui règne pour l'éternité sur l'hiver et les batailles, cette terre est ton royaume plus que toute autre. Chaque jour, les cris de milliers de loups t'honorent du plus haut de ces montagnes qui ne connaissent qu'une saison. Dans les plaines et sur les côtes, ton vent glacial fouette les visages et déchire la peau des plus farouches guerriers du monde afin qu'à aucun moment ils n'oublient quel est leur seigneur. Ces hommes te servent fièrement, apportant ta parole et ta loi sur tous les rivages païens du Monde Connu. S'ils reviennent, toujours vainqueur pour ta plus grande gloire, s'ils ne cherchent pas à conquérir de nouvelles contrées, c'est qu'ils ont la leur où la beauté sauvage des paysages n'a d'égal que la rigueur de l'hiver. Ils sont à cette terre comme celle-ci est à toi... Alors, vois ! Vois comme on a souillé ton royaume ! Regarde encore !... Et laisse la rage t'envahir, car il n'y eut pas de bataille dans ce village, aucun grand combat qui puisse t'honorer ! Il n'y a là que la bassesse et la cruauté d'un abject massacre. Ceux qui ont commis cela ne connaissent rien des vertus et commandements de la guerre ! Ô puissant Ulric, tu pourrais sans doute déchaîner une légitime colère sur ces monstres; les faire dévorer par les loups; déchirer leur chair de tes vents de glace, faire geler leur sang dans leurs veines... Au nom de la foi que je te porte, épargne-les ! Il me faut dépecer moi-même chacun des coupables de cette infamie. Je te conjure de me permettre de venger les miens. Guide moi vers ces monstres et je serai le bras de ton courroux !"*

Sur ces mots, une grande tempête de neige se déchaîna, effaçant les restes du massacre, recouvrant le sang et les cendres. Du passé de ce hameau, il ne resta bientôt que quelques souvenirs noyés dans la haine et le désir de vengeance de Gustav.

Au plus fort du déchaînement des éléments, on vit

apparaître un grand loup blanc. À la fois monstrueux et majestueux, le loup semblait attendre, le regard tourné vers Gustav.

Accompagné d'une cinquantaine de guerriers, derniers représentants du peuple Swer, Gustav suivit le loup durant sept jours et sept nuits, sans jamais toutefois pouvoir l'approcher. Près du col de l'Ogre, aujourd'hui rebaptisé col du Loup Blanc, les barbares swers rencontrèrent enfin Oleg et sa horde. La prière de Gustav allait s'exaucer !

Durant la bataille qui s'ensuivit, l'agent du Chaos tomba sous les coups de hache meurtriers du chef des Swers. Celui-ci et ses guerriers nordiques semblaient habités d'une énergie et d'une vitalité µsurnaturelles. Les hommes-bêtes prirent bientôt la fuite dans la µpanique la plus totale. Maudits par Gustav, on raconte qu'ils périrent tous dans les jours qui suivirent, harcelés par les loups et les rigueurs de l'hiver norscan.

Gustav revint en portant pour trophée la tête bestiale d'Oleg "Mer de Sang" et n'ayant plus de foyer ni de terre, il partit en conquérir de nouveaux, inspiré par Ulric dans une nouvelle quête.

Le nouveau royaume d'Ulric

La destruction de la tribu swer et cette terrible confrontation avec les hordes du Chaos avait été bien plus, pour Gustav, qu'une terrible aventure : une véritable prise de conscience. Il allait maintenant vouer sa vie et son règne à venir à lutter contre le Chaos, à bannir ses hordes bestiales de la surface du monde.

Gustav rencontra donc les chefs de la plupart des tribus des vallées de la Norsca. À chacun, il laissa le choix entre deux inéluctables alternatives. La première consistait à se joindre aux guerriers swers dans une guerre sans merci contre les puissances chaotiques et à accepter ainsi Gustav pour guide et souverain au nom d'Ulric dans la construction d'une nation puissante réunissant les grandes tribus de la Norsca. La seconde consistait à s'opposer à sa volonté et à celle d'Ulric dans un combat honorable, mais perdu d'avance.

Certaines tribus se rallièrent à Gustav, convaincues par la foi habitant son discours ou impressionnées par ses exploits. Leurs chefs formèrent bientôt l'aristocratie du nouveau "royaume d'Ulric", leurs guerriers venant grossir les rangs de la puissante armée de celui qu'on appelait désormais "le Guerrier Saint". D'autres chefs de clan, moins nombreux, refusèrent de se soumettre à Gustav. Ils furent déchus, bannis ou périrent sous la hache du seigneur des Swers au nom d'Ulric.

Il fallut peu de temps au Guerrier Saint pour bâtir son royaume. Il rassembla bientôt ses armées, sillonna les vallées et montagnes norscannes jusqu'au cœur des Monts de Fer, traqua sans relâche les hordes bestiales du seigneur Khorne et les chassa au-delà du massif des Géants Blancs.

En 2514, il revient victorieux et est couronné roi de Norsca dans la cité de Gottborg qu'il rebaptise Swerborg en hommage à son peuple anéanti.

Pour le peuple norscan, Gustav Ier n'est pas un simple monarque. C'est un Saint, un héros élu par Ulric lui-même et investi d'une parcelle de ses pouvoirs divins. Cet homme est vénéré par les siens comme un demi-dieu pour avoir su bannir le Chaos des vallées norscannes.

LE CHAOS BANNI DU VIEUX MONDE ?

La plupart des gens bien-pensants du Vieux Monde s'accordent pour dire que les forces du Chaos ont subis de tels revers qu'elles ne représentent plus une menace notable. Les plus enthousiastes, fort nombreux en ces temps d'espoirs et de prospérité, n'hésitent pas à déclarer que le monde humain est définitivement débarrassé des puissances chaotiques.

En fait, l'enthousiasme et l'euphorie font souvent perdre la lucidité, aux esprits les plus éclairés. En outre, il est difficile de prendre du recul par rapport à l'Histoire et d'analyser sereinement une situation lorsqu'on est plongé au cœur même des événements qui façonnent cette même Histoire.

Les puissances chaotiques ont, certes, subi de très lourdes pertes. Les troupes gobelinoïdes se terrent au plus profond de leurs territoires. Les hordes d'hommes-bêtes et les bandes de mutants semblent avoir effectivement succombé, ou tout du moins déserté les forêts et les lieux reculés du Vieux Monde. De nombreuses sectes ont été démantelées, leurs membres allant rejoindre sur les bûchers des centaines de nécromants, de démonologues... et quelques fois d'innocents.

Le Vieux Monde semble en effet débarrassé de ce que l'on considérait comme le Fléau Ultime, mais qu'en est-il réellement ?

Il est toujours possible de terrasser l'homme-bête ou le monstre chaotique qui surgit en face de soi. Il n'en est pas de même avec la part chaotique qui réside en chaque homme. Le Chaos est en effet enraciné dans la société humaine depuis le premier jour de son évolution. L'esprit humain lui-même est par nature chaotique.

Les deux mille ans d'histoire de l'Humanité sont faits de bouleversements et de changements continuels, de guerres, de révolutions, de complots, etc. Cette civilisation n'est pas soudée et ordonnée à l'image des anciens empires nains et hauts elfes. C'est une constellation chaotique de petits États instables marqués par une évolution rapide, un amalgame désordonné de cultures, de sociétés, de ligues, de partis, de guildes et de sectes aux intérêts divergents.

Le maître-érudit nain Bramar le court, de l'université de Nuln, se plaisait à répéter à ses étudiants (pourtant en majorité humains) ce propos fort perspicace qui faisait de lui le sujet de nombreux quolibets :

- "Un nain, c'est un nain. Il ressemble à un autre nain. Droit et inflexible, il partage avec les siens le même caractère et la même culture. Il n'a qu'un Roi et en est fier ! Tous les esprits nains ont été forgés sur la même enclume... Un humain, c'est n'importe quoi ! Il ressemble aussi peu à son prochain qu'à un nain. Il est imprévisible et changeant, d'un caractère inégal. Il croit ce que son prochain renie et renie ce que son prochain croit. Il guerroie pour des idées individuelles, marginales et subjectives et meurt finalement en enterrant avec lui ses mêmes idées. Il survit à beaucoup, mais rien ne lui survit, ni passé, ni culture ! Il n'est que désordre et chaos !"

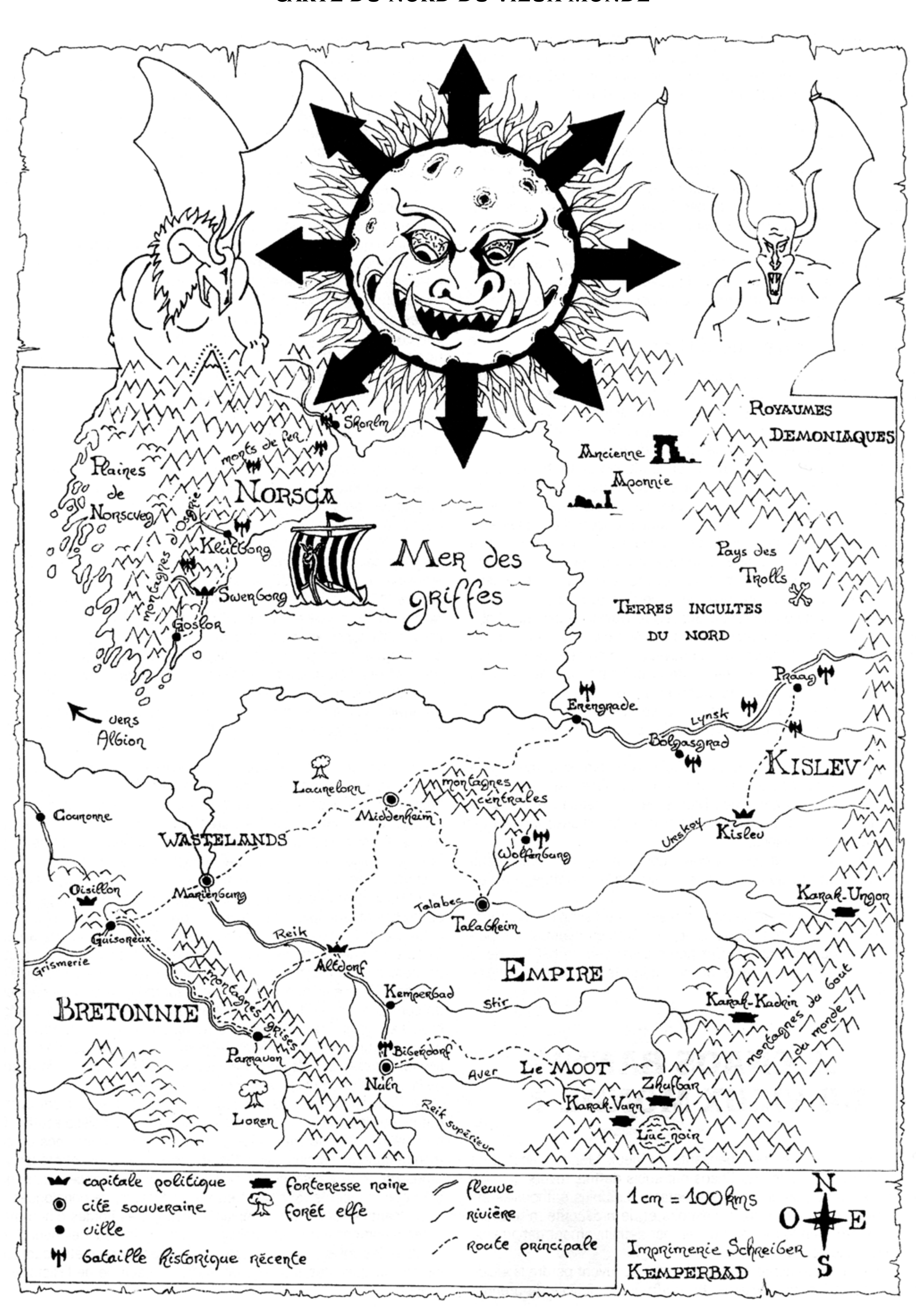
Plongés dans l'obscurantisme de cette époque encore barbare, les hommes restent inconscients de leur nature chaotique. Pour beaucoup, le Chaos se résume aux mutants, aux hommes-bêtes et à toute une myriade de créatures aussi maléfiques que fantastiques. Il est aussi l'ultime mal qui provoque les épidémies et les famines, qui justifie le fanatisme, l'injustice et la coercition.

Une définition aussi simpliste du Chaos ne peut bien évidemment qu'induire encore davantage en erreur les hommes dans leurs certitudes et leur vision de l'avenir.

Le Vieux Monde n'est pas sauvé du Chaos : il lui appartient. Depuis les âges antiques, son essence s'y est insinuée en toutes choses, donnant une nouvelle énergie et une nouvelle vitalité au monde. Cette essence est faite de désordre, de bouleversement, de confusion et de destruction, mais aussi d'évolution, de changements et de progrès. L'Humanité ne lui doit-elle pas un développement fulgurant qui l'a conduite jusqu'à la quasi-domination du Monde, même si cette croissance s'est faite au prix de la guerre, de la corruption, de la privation et du sacrifice.

Le Chaos n'a donc pas beaucoup souffert des derniers événements du Vieux Monde, si tant est d'ailleurs qu'il puisse souffrir. Ce ne sont que ses serviteurs les plus zélés et quelques-unes de ses manifestations les plus palpables et corrompues qui ont été les victimes de cette croisade des peuples du Vieux Monde... ainsi que bien des innocents. Ses serviteurs - sectateurs, démonologues ou nécromants - seront vite remplacés et d'autres hordes d'hommes-bêtes viendront remplacer celles qui ont rejoint leur seigneur Khorne dans les royaumes du Chaos. Cela prendra peut-être quelques lustres ou quelques siècles : un instant à l'échelle de l'Histoire du Monde.

CARTE DU NORD DU VIEUX MONDE



CHRONOLOGIE DU NORD DU VIEUX MONDE

2429	*Marienburg et le territoire des Wastelands déclarent leur indépendance et se détachent de l'Empire, secrètement soutenus et aidés par la Bretonnie. La crise politique qui sévit dans l'Empire suite à l'indépendance de Marienburg provoque la destitution de l'empereur Dieter IV en faveur du prince Wilhem d'Altdorf.*
2437	*Des relations diplomatiques étroites et durables s'installent entre l'Empire et Kislev.*
2440 à 2500	*Les tribus barbares norscannes multiplient les raids sur les côtes nord du Vieux Monde, notamment en Bretonnie, en Albion et sur le territoire des Wastelands.*
2502	*Arrière petit-fils de Wilhem, Karl-Franz Ier monte sur le trône impérial et perpétue l'œuvre de ses prédécesseurs. L'Empire continue à accomplir de nombreux progrès technologiques, notamment dans les domaines de l'imprimerie, de l'horlogerie, de l'armement et des communications (construction de la première ligne de sémaphores débutant cette année-là).*
2504	*L'agent du seigneur Khorne, Oleg "Mer de Sang ", et sa "Horde noire " pillent le nord de la Norsca. Durant le mois de Sommerzeit, ils attaquent et massacrent la tribu swer. Gustav, chef des Swers de retour d'un raid en Bretonnie avec cinquante de ses hommes, découvre le carnage et invoque l'aide d'Ulric. Aidé par le dieu des Batailles et de l'Hiver, il pourchasse Oleg et parvient à le tuer.*
2505 à 2506	*Gustav Swer réunifie sous sa bannière plusieurs tribus norscannes dans la lutte contre les forces du Chaos.*
2508	*Le tsar de Kislev Radhi Bokkha fait part à l'empereur de ses inquiétudes face à la recrudescence des activités chaotiques et demande le soutien de l'Empire. Karl-Franz Ier lui accorde une modeste aide économique et militaire.*
2509	*Les nombreux exploits guerriers de Gustav lui valent le surnom de "Guerrier Saint". La quasi-totalité des tribus de Norsca lui accordent un sérieux soutien militaire dans sa "croisade" contre les forces du Chaos.*
2510	*Les cas de mutations chaotiques se multiplient dans tout le nord du Vieux Monde. Dans l'Empire et à Kislev, de nombreux mutants, chassés par les populations, se regroupent en bandes vivant de pillage et de brigandage.*
2511	*L'empereur Karl-Franz Ier semble atteint par une étrange et incurable maladie. À Kislev, les raids d'hommes-bêtes et de gobelins se multiplient au cœur même du royaume.*
2512 Jahrdrung	*L'état de faiblesse et la lente déchéance physique de l'empereur commencent a être connus de la population et suscitent de sévères inquiétudes; d'autant plus que des rumeurs persistantes circulent à propos du prince-héritier Wolfgang : on raconte que son isolement volontaire au château Guardereik lui permettrait de dissimuler la marque du Chaos qu'il porterait. Par édit impérial, la persécution des mutants est dorénavant punie de la peine de mort. Le décret est peu respecté. Les répurgateurs mettent à feu et à sang plusieurs villages de l'Empire soupçonnés d'abriter des nécromants ou des mutants.*
Sommerzeit	*Dans le Middenland, les premiers incidents graves ont lieu entre fidèles de Sigmar et d'Ulric. À Middenheim, le Graf Boris Todbringer échappe de peu à un attentat. Un vaste complot impliquant une importante secte chaotique est mis à jour.*
Erntezeit	*Karl Franz Ier est assassiné dans le Volkshalle à Altdorf devant les Grands Électeurs réunis. L'assassin se donne la mort avant d'avoir été arrêté. Une rumeur soudaine circule selon laquelle le meurtrier serait un fanatique ulricain. Le lendemain, l'investiture du nouvel empereur tourne à la catastrophe. Le prince-héritier s'avère être un mutant. Il est tué par les Chevaliers Panthères vengeant la mort du Graf Boris de Middenheim. L'Empire reste sans empereur et la guerre civile éclate. Un conflit armé éclate entre les provinces du Talabecland et de l'Ostland. L'Empire se divise bientôt en deux camps opposés : la faction sigmarite et la faction ulricaine.*
Brauzeit	*Un hiver exceptionnellement précoce et rude s'installe dans le nord du Vieux Monde, retardant dans l'Empire l'organisation et l'avancée des armées. La famine et les épidémies frappent de façon meurtrière Kislev et l'Empire. À Kislev, attendant toujours les renforts promis par le tsar, Praag tombe aux mains des armées chaotiques.*
Vorhexen	*Heinrich Todbringer, nommé commandant en chef de la faction ulricaine, marche vers l'Ostland où il parvient à manœuvrer de façon à pouvoir séparer en deux l'armée sigmarite. Entre Altdorf et Nuln, la bataille de Biberdof se solde par un échec de la faction sigmarite.*
2513 Nachexen	*À Kislev, la situation semble désespérée. Bolgasgrad tombe à son tour sous la masse déferlante des armées du Chaos. Erengrad, assiégée, se retrouve dans une situation critique. Au sud de l'Ostland, Heinrich Todbringer réussit à encercler la plus grande partie des troupes sigmarites, réunies à Wolfenburg. Le prodige de Wolfenburg s'accomplit alors au cœur même de la bataille avec le retour de Ghal-Maraz, le*

	légendaire marteau de guerre jadis porté par Sigmar, relique puissante et symbole unique de l'unité et la grandeur de l'Empire. Heinrich semble désigné par Sigmar et Ulric pour monter sur le trône et réunifier l'Empire. *Au même moment, à Altdorf, le dragon possédé par le démon Sheerargetru (ancien ennemi de Sigmar) attaque et détruit une grande partie de la capitale. Le Grand Théogone abat le dragon, mais se fait posséder par le démon.*
Jahrdrung	*Heinrich Todbringer entre dans Altdorf. Il est couronné empereur le deuxième jour de Pflugzeit. Durant la cérémonie, le démon Sheerargetru est découvert et tué grâce au pouvoir de Ghal-Maraz.*
Pflugzeit	*Heinrich Ier, accepté de façon quasiment unanime comme nouvel empereur, achève la réunification de l'Empire et met fin à la guerre civile.* *L'empereur accorde au tsar Radhi Bokkha une considérable aide militaire. D'importantes troupes impériales partent pour le nord de Kislev.*
Sigmarzeit	*Un décret impérial réglemente dorénavant les pratiques de sorcellerie et rend obligatoire pour tous les sorciers et autres enchanteurs l'affiliation à une guilde ou un culte reconnu officiellement par l'Empire.* *Dans toutes les provinces impériales, on fête l'union de Heinrich 1er et de Emmanuelle von Liebewitz de Nuln, célébrée au temple de Sigmar d'Altdorf.*
Sommerzeit	*À l'est de Kislev, le chef de guerre dolgan Darok Hookhorn remporte plusieurs victoires importantes contre les armées gobelinoïdes rassemblées au pied des montagnes du Bout-du-Monde, soulageant ainsi considérablement le front est du tsar.*
Vorgeheim	*La première session du Conseil du Peuple est tenue à Altdorf, présidée par Alberich Geldarth, également président du conseil de la guilde des maçons et architectes d'Altdorf.* *Un nouveau code des métiers, régissant les activités artisanales et professionnelles, est rédigé.* *Grâce aux renforts de l'Empire, les troupes défendant Erengrad parviennent à repousser les armées chaotiques vers le nord.*
Brauzeit	*Plusieurs décrets impériaux réorganisent l'administration de l'Empire et délèguent d'importantes tâches administratives aux cultes.*
Ulriczeit	*En Norsca, l'armée de Gustav est assiégée dans les ruines de l'ancienne Skorlm, encerclée par les armées des agents de Khorne. Le Feu divin d'Ulric sort soudain des entrailles du Mont Vanir, dominant Skorlm, insufflant de nouvelles forces aux guerriers norscans. Le miracle permet à Gustav de transformer un désastre en une écrasante victoire marquant le début de la déroute des forces chaotiques en Norsca.*
2514 *Jahrdrung*	*Dans l'Empire, la première Contribution des Guildes permet de remplir à nouveau le trésor impérial et de financer une grande partie de la reconstruction.* *Dans le nord de la Norsca, Gustav finit de chasser les dernières troupes des forces du Chaos.*
Pflugzeit	*De retour à Gottborg, Gustav est couronné roi du nouveau royaume de Norsca. Gottborg, rebaptisée Swerborg, devient la capitale de Norsca.* *À Kislev, Bolgasgrad, puis Praag sont reprises par les forces coalisées du tsar et de l'Empire.* *L'impératrice Emmanuelle donne naissance à un fils, Gunthar.*
Sommerzeit	*À l'initiative de l'empereur Heinrich, un sommet diplomatique est tenu par les trois puissances du nord du Vieux Monde : l'Empire, Kislev et la Norsca.* *L'ordre de chevalerie de la Sainte Union est fondé à cette occasion.* *Les armées kislevanes finissent de repousser au-delà de la Taïga les dernières troupes chaotiques.*
Nachgeheim	*Au terme d'une guerre de quatre mois, Gustav 1er achève la réunification des tribus de Norsca. Seules quelques tribus barbares isolées n'intègrent pas le nouveau royaume de Norsca.*
Hiver	*Cet hiver clément contribue au retour de la prospérité dans tout le nord du Vieux Monde et met un terme à la guerre de Kislev contre les forces chaotiques se repliant vers leurs royaumes nordiques.*





Première partie : Le contexte

LE NOUVEL EMPIRE DE HEINRICH Ier



“Père ! Le sang qui coule dans mes veines a fait renaître les espoirs d'un peuple. Je serai digne de cette sève divine pour toi et ton Empire. Je jure de protéger ces terres que tu as conquises et d'aimer ce peuple qui jadis te couronna. Je ferai renaître la plus rayonnante des nations pour ta plus grande gloire et celle de tes sujets. “

Serment de Heinrich Todbringer
devant l'autel du grand temple de Sigmar à Altdorf.

Ce chapitre va nous permettre de présenter en détail l'Empire et tout particulièrement sa situation politique, sociale et économique en 2515.

Heinrich Todbringer est couronné empereur à Altdorf le deuxième jour de Pflugzeit de l'an 2513 après avoir été élu à l'unanimité par les Grands Electeurs. Il porte Ghal-Maraz et l'on raconte qu'il est de la lignée de Sigmar. On le dit élu et désigné par le dieu protecteur de l'Empire ainsi que par Ulric.

Un empire puissant a besoin d'un empereur tout aussi puissant. De fait, il n'y eut pas de souverain aussi inspiré, charismatique et unanimement respecté depuis Magnus le pieux. Une telle personnalité facilite donc considérablement la mise en œuvre efficace d'une politique énergique de reconstruction et de croissance... Car l'Empire a en effet besoin d'être rebâti après avoir été saigné par une année de guerre civile et religieuse.

LES PLAIES ET CICATRICES DE L'EMPIRE

Tentons donc à présent de dresser un bilan concis des troubles considérables dernièrement subis par l'Empire.

En dehors de la guerre civile qui poussa les populations à s'entre-déchirer, l'Empire dut également subir la recrudescence considérable des raids d'hommes-bêtes ou de gobelinoïdes sur ses campagnes : pillages et massacres provoquant leur part de morts, de malheurs et de dégâts matériels.

Dans ces temps de troubles, la montée de la misère et de la criminalité ne font encore qu'augmenter la souffrance d'une population déjà frappée par la famine et les épidémies. Rajoutons encore à cela la destruction d'une grande partie de la capitale impériale par le dragon possédé par Sheerargetru le démon... Et nous aurons à peu près fait le tour des principaux maux qui frappèrent l'Empire durant plus d'une année.

Les pertes militaires

Malgré la guerre civile durant laquelle les provinces impériales prirent les armes pour se joindre à l'armée ulricaine commandée par Heinrich Todbringer ou aux forces sigmarites de la faction légaliste dirigée par le Grand Théogone Yorri, les pertes militaires restèrent relativement réduites.

P.N.J. type : L'ancien combattant

Urich Pfeiffer

Humain - 39 ans - Sergent au 1er régiment d'infanterie de Middenheim

Lourd et bourru, Urich porte une abondante barbe déjà grise qui dissimule difficilement un visage buriné, marqué par le temps et les privations. Il a perdu son œil droit il y a 2 ans dans une embuscade montée par un groupe d'hommes-bêtes.

Il est particulièrement fier d'avoir assisté au prodige de Wolfenburg et d'avoir toujours loyalement servi le Graf et l'empereur. Il attend de chacun qu'on le respecte pour cela.

Son esprit porte toutefois la trace indélébile des horreurs auxquelles il a assisté durant la guerre. Se sentant coupable d'avoir eu à lever les armes sur des ennemis qui avaient été et sont redevenus les citoyens d'un empire uni, il est prêt à donner sa vie pour l'union et le nouvel ordre impérial. Aujourd'hui, il exècre par-dessus tout le Chaos et son influence perverse.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	35	4	4	9	40	2	28	51	38	45	41	28

Compétences
Armes de spécialisation : armes de parade; armes à deux mains - Bagarre - Chance - Coups assommants - Coups puissants - Désarmement - Endurance à l'alcool - Esquive - Jargon des batailles - Jeu - Résistance accrue.

Possessions
Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, jambes et bras) - Plastron de cuirasse (PA : 1 - Tronc) - Casque de fer (PA : 1 - Tête) - Tunique aux couleurs de Middenheim - Bouclier (PA : 1 - Toutes localisations) - Hache de bataille (arme simple) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Dés à jouer - 25 pistoles.

Psychologie
Phobie des armes à feu - Haine du Chaos - Cauchemars récurrents.

Religion
Grande dévotion pour Ulric comme pour Sigmar. Respect craintif de tous les dieux.

Alignement
Neutre.

De fait, on ne compte réellement que deux confrontations militaires majeures durant la durée du conflit. Cela est d'ailleurs principalement le fait de Heinrich Todbringer dont les manœuvres tactiques habiles permirent d'isoler la plus grande partie de l'armée sigmarite et de regrouper ses propres forces dans le but de régler le conflit lors d'une unique bataille conventionnelle, à Wolfenburg.

La bataille de Wolfenburg fut interrompue par l'arrivée providentielle des héros ayant retrouvé Ghal-maraz et par le miracle qui allait propulser Heinrich sur le trône. Les pertes humaines (500 soldats et chevaliers) restèrent donc considérablement limitées.

La seconde bataille importante eut lieu à Biberdof, au sud d'Altdorf. Elle est essentiellement le fait de l'incompétence du Marshall Bock dont les forces tombèrent dans une embuscade menée par les troupes et l'école d'artillerie de Nuln. Les 900 soldats qui moururent durant la bataille portaient en très grande majorité les couleurs d'Altdorf.

Les autres pertes militaires (environ 400 hommes) sont principalement dues aux nombreuses escarmouches qui eurent en majorité lieu sur la frontière entre le Talabecland et l'Ostland.

D'autres soldats (environ 250) tombèrent, eux, sous les lances ou haches des hommes-bêtes ou des mutants.

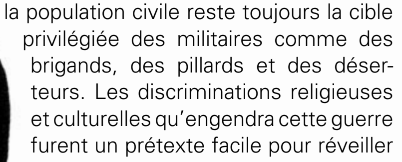
Les pertes civiles

Le montant des pertes civiles est beaucoup plus lourd et dramatique, quoiqu'il ne soit pas quantifiable précisément.

Avant la guerre civile, la population impériale souffrait déjà considérablement de la recrudescence des activités chaotiques et notamment des pillages effectués régulièrement par des bandes de mutants ou d'hommes-bêtes sur les villages et les hameaux isolés. Les forestiers de l'Empire, particulièrement exposés à ce fléau, durent bientôt fuir leur forêt ou payer de leur vie leur téméraire acharnement ou leur inconscience.

C'est autant une crise économique que l'instabilité politique qui provoqua la guerre civile. Cette crise fut également largement ressentie par la population, notamment par les classes sociales les plus défavorisées.

Avant le début des conflits religieux et politiques, la misère et la famine s'installaient déjà dans l'Empire. Durant l'hiver 2512, on considère que plus de 10.000 hommes, femmes et enfants moururent de faim ou de froid dans l'Empire.



Les premiers conflits civils datent de la fin de l'année 2512. Dans ce genre de guerre, qui plus est religieuse, la population civile reste toujours la cible privilégiée des militaires comme des brigands, des pillards et des déserteurs. Les discriminations religieuses et culturelles qu'engendra cette guerre furent un prétexte facile pour réveiller d'anciennes querelles et régler ses comptes personnels. On peut estimer très approximativement que cette guerre causa la perte de 5.000 hommes parmi lesquels environ 700 prêtres ou initiés.

À tout cela, il convient également d'ajouter la sinistre contribution des répurgateurs, animés par un fanatisme dépassant toute mesure. S'ils ont largement participé à lutter efficacement contre le Chaos, ils restent toutefois responsables de la mort de plusieurs centaines d'innocents et de la destruction intégrale de plusieurs communautés rurales humaines.

P.N.J.type : Le répurgateur

Karl Feuerbringer

Humain - 37 ans - Répurgateur

Né dans une famille de forestiers du Reikland, Karl a toujours été un enfant solitaire et renfermé. Son goût pour les armes et la solitude des campagnes l'ont poussé à devenir patrouilleur rural.

Comme ce fut le cas pour bien d'autres communautés rurales entre 2511 et 2513, son village fut attaqué et pillé par une forte troupe d'hommes-bêtes. S'il réussit à fuir avec quelques survivants, son esprit restera à jamais traumatisé par les visions d'horreur qui reviennent encore chaque nuit durant son sommeil tourmenté.

D'un caractère tout aussi sensible qu'introverti, Karl a sombré dans une espèce de folie meurtrière de vengeance depuis le jour où il assista, impuissant, au massacre de sa famille par les abjectes monstruosités chaotiques.

Il arpente aujourd'hui, seul, les campagnes et les cités de l'Empire, traquant sans relâche le Chaos sous toutes ses formes. Sa quête est absolue et rien ne peut l'en détourner. Soupçonneux et impitoyable, les dernières victoires écrasantes de l'Humanité contre les forces du Chaos ne lui ont pas fait perdre une once de détermination et de ténacité dans la poursuite de sa lutte. Il reste persuadé que tout reste encore à faire. Pour lui, les plus abjects et puissants serviteurs du Chaos ont su rester sournoisement cachés au sein même de nos cités et de nos forêts. Il ne connaît pas d'autre intérêt que sa croisade personnelle et il est prêt à tout pour la faire aboutir.

Son expression favorite reste : *"Tuons les tous ! Solkan reconnaîtra les siens. "*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	50	3	4	10	35	2	30	50	30	35	60	24

Compétences

Adresse au tir - Coups puissants - Déplacement silencieux (rural et urbain) - Équitation - Esquive - Filature - Pistage - Sixième sens - Spécialisation : armes de poing - Spécialisation : arbalètes de poing - Spécialisation : armes de jet - Spécialisation : armes de parade - Torture.

Possessions

Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) - Casque de fer (PA : 1 - Tête) - Bouclier (PA : 1 - Toutes localisations) - Épée (arme simple) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) -Trois couteaux de lancer (P 4/8/20, FE : F du lanceur, Rch 1) - Arbalète de poing (P 16/32/50, FE : 1, Rch 2) - Cheval de monte - Corde 10 m. - Torches (5) - Briquet à silex - 25 pistoles.

Psychologie

Haine du Chaos - Cauchemars récurrents - Frénésie.

Religion

Solkan.

Alignement

Neutre.

P.N.J. type : Le mendiant

Gurt "le Dingue"

Humain - 38 ans - Mendiant et prédicateur

- "Repentez-vous ! L'ombre du Chaos plane encore sur chacun de vous. Nous appartenons tous aux forces ténébreuses. Nous sommes les fils du Chaos ! Je vous en conjure, il faut rejeter cette infâme paternité. Expiez vos fautes, repentez-vous ! Il vous faut vous débarrasser des certitudes naïves qui vous conduiront une nouvelle fois à notre perte à tous. Et délestez-vous de vos richesses ! Abandonnez votre fortune, elle est le portail qui ouvre votre âme à la corruption et aux influences perverses des puissances obscures."

Unijambiste et aveugle, Gurt erre dans Middenheim en soliloquant et en interpellant les bourgeois pour leur servir son discours enflammé et visionnaire sur le Chaos. Il espère sincèrement que son auditoire saura se racheter en se délestant de quelques pistoles.

Ancien prêtre de Sigmar, il a aujourd'hui perdu une grande partie de sa raison et de sa mémoire suite aux événements traumatisants dont il fut la victime durant la guerre civile. Témoins de bien des horreurs et abominations, il perdit sa jambe il y a deux ans dans une embuscade tendue par des mutants. Tous ses anciens compagnons périrent dans le combat, sous ses yeux, avant qu'il puisse miraculeusement s'échapper. Cherchant du secours dans un petit village du Middenland, il fut capturé et torturé par un groupe de fanatiques ulricains à qui il doit la perte de ses deux yeux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	25	27	3	4	6	28	1	32	20	30	19	35	19

Compétences
Acuité auditive - Déplacement silencieux urbain - Divination - Éloquence - Mendicité - Résistance à l'alcool - Théologie.

Possessions
Sébile de mendiant - Vêtements en lambeaux - Paire de béquilles en bois-9 sous.

Psychologie
Démence - Dépression - Haine du Chaos - Cauchemars récurrents - Soliloquie.

Religion
Aucune.

Alignement
Neutre.

Les pertes matérielles

Les pertes matérielles subies par l'Empire durant la période de guerre civile sont également considérables.

Un tiers de la surface de la capitale impériale a été détruit par le démon Sheerargetru. Dans toutes les villes de l'Empire, de nombreux temples, oratoires et sanctuaires, ainsi que beaucoup de monuments, ont cruellement souffert des conflits religieux, saccagés ou dégradés par les bandes de fanatiques.

Ce sont toutefois les campagnes, cibles privilégiées des hommes-bêtes, gobelins et mutants, qui souffrirent le plus de ces années de chaos. 80 % des exploitations forestières de l'Empire ont été détruites. De nombreux villages isolés ont tout simplement été rayés de la carte. En quelques années, le puissant Empire a perdu près de la moitié de sa superficie agricole exploitable. Cette perte catastrophique est encore aujourd'hui responsable de bien des privations comme d'une inflation encore fort importante.

Séquelles et traumatismes

Des fléaux tels que la guerre, la famine et la maladie ne font pas que détruire ou tuer : ils blessent, mutilent et traumatisent les corps comme les esprits de bien des populations, civiles ou militaires.

Victimes ou témoins des pires abominations, des dizaines de milliers de citoyens de l'Empire n'oublieront jamais ces sombres années.

Certains ont vu leur famille massacrée par les créatures dégénérées du Chaos; leur village pillé et incendié par les hommes-bêtes, les militaires, les brigands ou les répurgateurs. D'autres ont vu un frère ou un ami souffrir de la corruption des puissances chaotiques jusqu'à devenir un de ces monstres abjects et mutants gagnés par la démence. D'autres encore ont connu l'horreur de batailles sans nom d'où seules la Mort et la Folie sortaient victorieuses.

Chaque nuit, dans un sommeil tourmenté par les cauchemars, ils retrouvent avec effroi le souvenir de ce passé ignoble et les spectres torturés de ceux qui n'ont pas eu la fortune d'y survivre. Pourtant, le jour venu, ils remercient Shallya pour sa protection en croisant dans les rues ceux qui ont laissé à la maladie ou aux combats une partie d'eux-mêmes, que ce soit un bras, un œil, une jambe ou la raison.

De fait, les rues de chaque ville de l'Empire accueillent, plus que jamais dans le passé, une très importante population de mendiants, de mutilés, de doux dingues et de déments.

LE NOUVEL ORDRE IMPÉRIAL

Le bilan de ces quelques années de troubles et de guerre civile s'avère donc considérablement lourd. Pour beaucoup d'aristocrates, de notables et de politiciens, la reconstruction intégrale de l'Empire semble être un pari impossible à tenir. Cette conviction largement partagée vient principalement du fait que les caisses du trésor impérial, comme celles de toutes les familles nobles, sont vides.

L'or a été dépensé pour acheter à l'étranger le blé absent des greniers impériaux et surtout pour lever de nouvelles armées.

Les caisses sont d'ailleurs d'autant plus vides que durant ces périodes de troubles, les recettes des différents impôts parviennent rarement, et toujours laborieusement, jusqu'à leur destination.

L'empereur Heinrich Ier

Heinrich Todbringer, couronné empereur en 2513, hérite donc d'une situation économique et politique particulièrement délicate. Il possède toutefois les atouts et les capacités propres à rétablir la grandeur de l'Empire.

La nouvelle du couronnement de Heinrich Ier, tout comme le récit du prodige de Wolfenburg, se répand dans les provinces impériales comme le feu dans un fétu de paille. On clame partout que le sang de Sigmar coule dans les veines du nouvel empereur. On parle de lui comme un élu des dieux, un homme béni et intouchable.

Si le peuple tient la noblesse et le clergé pour largement responsables de la guerre civile, Heinrich est, lui, adulé et aimé comme

peu d'empereurs l'ont été avant lui. Cette popularité ne fera que s'accroître par la suite, notamment trois mois plus tard, lors de son mariage avec la duchesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln. Six mois plus tard, un fils naît de cette union, perpétuant ainsi la lignée de Sigmar. Des milliers de témoins prétendent avoir aperçu une comète à deux queues traverser le ciel de l'Empire durant la nuit de la naissance du jeune Gunthar.

L'aristocratie, tout comme le clergé dans une moindre mesure, conscients de leur situation délicate et de leur popularité vacillante, ressentent pour ce nouvel empereur une crainte révérencieuse mêlée d'admiration. Même si l'empereur se fait quelques ennemis, animés le plus souvent par la jalousie et l'ambition, sa popularité et sa légende sont telles qu'il demeure intouchable.

P.N.J. type :
Le maître de guilde

Gerhard Richter

Humain - 32 ans - Maître de la guilde des marchands de Middenheim

Fils unique d'une famille de la petite bourgeoisie de Middenheim, Gerhard a tout simplement suivi la voie de son père en entrant très jeune dans la guilde des marchands. Esprit brillant et opportuniste, il ne serait toutefois jamais sorti de l'anonymat si des relations avec quelques dignitaires corrompus de Bretonnie ne lui avaient permis de décrocher un important contrat d'achat de blé durant l'année 2513, au plus fort de la famine qui frappait l'Empire. Du jour au lendemain, cette arrivée providentielle de blé revendu au triple de sa valeur fit de lui un homme riche tout autant qu'un personnage public reconnu pour avoir sauvé Middenheim de la famine. Contrairement à beaucoup, il considère cette dernière guerre civile comme une véritable providence.

En 2515, à l'âge de 32 ans, il est devenu le maître de la guilde des marchands et le Président de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts. Il s'efforce maintenant de donner de lui une image de véritable aristocrate. Les derniers décrets de l'empereur lui permettent d'ailleurs d'acheter une charge nobiliaire et il songe sérieusement à ajouter une particule à son nom.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	25	3	4	6	32	1	38	60	62	42	48	55

Compétences
Alphabétisation - Arme de spécialisation : escrime - Calcul mental - Commerce - Corruption - Équitation - Étiquette - Évaluation - Langage secret de la guilde - Langue étrangère : bretonnien - Législations - Numismatique.

Possessions
Maison luxueuse dans le Nordgarten à Middenheim - Manoir bretonnien dans la région de Guisoreux - Nombreux entrepôts à Middenheim et Marienburg - Flotte de cinq nefs marchandes basée à Marienburg - fortune personnelle estimée à plus de 50.000 Co.

Psychologie
Très importante ambition - Tendance à la mégalomanie.

Religion
Sigmar.

Alignement
Neutre.

Sa politique tient principalement en cinq axes majeurs, cinq objectifs tout aussi audacieux que délicats pour lesquels l'empereur va avoir besoin de solides alliés.

Chacun des paragraphes suivants détaille l'un des cinq points de cette politique.

Le pouvoir croissant des guildes

Le principal objectif de l'empereur est de trouver les fonds nécessaires à la reconstruction de l'Empire. L'Empire ressort considérablement appauvri de la guerre. Les caisses impériales sont vides et la population est déjà lourdement écrasée par de trop nombreux impôts. L'aristocratie, largement désargentée après avoir consacré ses richesses à cette guerre fratricide, ne tient pas à concéder le peu qui lui reste : ses privilèges.

Seules les puissantes guildes ont su tirer parti de la crise et ressortent enrichies de ces années de trouble.

Les guildes d'artisans ont été abondamment sollicitées jusque-là par la noblesse et les autorités militaires pour participer à l'effort de guerre en érigeant de nouvelles fortifications ou en fabriquant de considérables volumes d'armes et de machines de guerre. Les plus importantes de ces guildes ont ainsi pu se constituer de véritables trésors. Les guildes de marchands ont également largement profité de la crise et de la rareté des biens les plus élémentaires (comme le blé) en imposant des marges commerciales particulièrement élevées.

La plupart des travailleurs et artisans indépendants de l'Empire, touchés par la crise, ont rejoint les guildes pour y trouver la sécurité et la garantie d'un emploi, venant encore ainsi gonfler le volume des cotisations et le trésor de la haute bourgeoisie.

L'empereur va donc naturellement négocier avec cette nouvelle élite qui contrôle maintenant l'intégralité de l'économie impériale.

La contribution financière qu'Heinrich Ier souhaite solliciter de l'ensemble des guildes est colossale, mais indispensable. Même s'il est difficile de refuser quoi que ce soit à ce personnage devenu mythique, les guildes sont des interlocuteurs difficiles qui ne cèdent rien sans contrepartie.

L'empereur va toutefois réussir à faire passer un nouvel impôt, baptisé "Contribution des Guildes", qui impose le capital, ainsi que les contrats et les marchés, de chaque guilde ou corporation de métier.

Cet impôt va permettre de rassembler dès l'année 2514, la somme colossale de 300.000 couronnes d'or.

La somme restant toutefois insuffisante, de très importants emprunts d'État vont être contractés auprès des plus importantes guildes. C'est ainsi près d'un million de couronnes d'or qui viennent remplir les caisses de l'Empire.

Les guildes deviennent donc la principale source de financement de la reconstruction de l'Empire. Beaucoup d'entres elles, conscientes de détenir le monopole de la richesse, commencent à créer des établissements de crédits rattachés à leur propre structure. Ces établissements d'usure prêtent a leurs membres d'importantes sommes d'argent en échange de très lourds intérêts. C'est toutefois, pour beaucoup, le seul moyen de parvenir à reconstruire une vie et un patrimoine que la guerre et la crise avaient détruits.

En échange de leur considérable contribution, les guildes vont toutefois détenir rapidement un pouvoir économique et politique considérable, sonnant ainsi le glas de la puissance des anciennes familles de la noblesse.

Alors que l'influence des Grands Électeurs et du Prime-État est largement amoindrie par la personnalité et la politique de l'empereur, une nouvelle assemblée politique est mise en place.

Il s'agit du "Conseil du Peuple" qui, sous des apparences démocratiques, reste en fait aux mains des dignitaires des guildes puissantes de l'Empire. Cette assemblée, formée de représentants des différents corps de métiers, est chargée de communiquer à l'empereur les

problèmes et besoins de la population. Elle doit également débattre d'éventuelles solutions et a le pouvoir de proposer au Conseil d'État des projets de loi. Même si cette assemblée n'a pas de réel pouvoir législatif, un décret de l'empereur lui donne une importance considérable : le Président du Conseil du peuple, élu par ses membres est également Grand Électeur.

En échange de leur énorme contribution financière et de l'abandon de quelques privilèges, les guildes vont également obtenir de l'empereur la rédaction d'un Code des Métiers établissant une nouvelle législation du travail relativement favorable aux possédants et à la bourgeoisie. De même, les dignitaires des guildes ont désormais, par décret de l'empereur, la possibilité d'acheter un titre de noblesse au prix d'une véritable fortune allant rejoindre les caisses impériales.

Ces concessions de l'empereur et de la noblesse sont le prix de la reconstruction de l'Empire tout comme le germe d'une nouvelle prospérité. Même si celle-ci est toujours aussi inégalitaire, enrichissant toujours plus le nanti que le pauvre.

P.N.J. type : Le plénipotentiaire impérial

Ernst von Liebewitz

Humain - 44 ans - Plénipotentiaire délégué à la Justice Impériale

Ernst von Liebewitz est l'oncle de Emmanuelle von Liebewitz, la nouvelle impératrice. Cadet d'une famille nombreuse, il a laissé à ses aînés le soin d'administrer le fief familial nulnois pour se consacrer dès son plus jeune âge aux études. Beaucoup plus que ses relations politiques, c'est son intelligence brillante qui lui permit d'obtenir, l'à âge de 30 ans, une chaire de droit et politique à l'université d'Altdorf.

Considéré par tous comme un homme intègre et foncièrement juste, il devient rapidement l'un des maîtres-enseignants les plus respectés de la plus importante des universités impériales. L'enseignement ne suffit toutefois pas à satisfaire ses ambitions. Son profond sens de la justice, allié à un besoin irrépressible de mettre en pratique ses théories personnelles sur la pratique et l'interprétation des lois, le pousse à acheter la charge de juge du tribunal d'Altdorf.

Il exercera cinq ans avant de rencontrer l'empereur en 2513. Si Heinrich I[er] connaît la réputation de Ernst, il va surtout être séduit par sa personnalité hors du commun. Le soir même de leur première rencontre, l'empereur le nomme plénipotentiaire impérial délégué à la Justice.

Ernst se trouve actuellement à Middenheim pour enquêter sur certaines rumeurs relatives à des pressions exercées sur des juges du temple de Verena par les dignitaires d'une puissante guilde.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	28	3	3	6	32	1	40	58	65	60	60	58

Compétences
Alphabétisation - Cartographie - Charisme - Éloquence - Équitation - Étiquette - Évaluation - Héraldique - Histoire - Législations - Linguistique - Sens de la magie - Sixième sens - Théologie.

Possessions
À la discrétion du M.J.

Religion
Sigmar & Verena.

Alignement
Bon.

La nouvelle administration impériale

Si l'empereur bénéficie d'un pouvoir quasiment absolu du fait de sa notoriété, il souhaite avant tout que l'exercice de ce pouvoir soit efficace.

Pour cela, il a besoin d'une administration performante qui ne soit plus une lourde et laborieuse machine bureaucratique. Il tient surtout à débarrasser celle-ci de la corruption et des ambitions individuelles qui ont largement contribué au déclin de l'Empire.

Heinrich I[er] va donc, dans un premier temps, alléger la machine administrative en confiant de nombreuses tâches à des autorités non-étatiques, compétentes dans un domaine précis, choisies pour leur réputation d'intégrité et de désintéressement, notamment les cultes.

Le clergé de Moor, associé à celui de Shallya, se voit ainsi chargé de gérer l'état-civil des différentes communautés impériales. Celui de Verena administre dorénavant la justice impériale et gère les grandes universités de l'Empire. Un conseil militaire composé des plus compétents et irréprochables prêtres de Sigmar et d'Ulric prend en charge la gestion des armées et la défense de l'Empire.

Cette délégation de pouvoirs est fort bien acceptée par les différents cultes qui y voient un moyen d'augmenter considérablement leur influence. Pourtant, elle ne se fait pas sans un contrôle sévère de l'empereur.

Pour chaque domaine administratif, un plénipotentiaire impérial est nommé qui ne doit rendre des comptes qu'à l'empereur lui-même. Ces plénipotentiaires, choisis pour leur compétences, leur intégrité et leur dévouement, ont un droit de contrôle total sur tout ce qui touche au domaine dont ils ont la charge. Eux-mêmes ont le pouvoir de nommer des fonctionnaires pour des enquêtes ou tâches précises dans le but de contrôler la bonne marche de l'administration et l'efficacité des autorités compétentes.

La reconquête des campagnes

L'Empire doit reconquérir les campagnes et les forêts d'où les populations ont été chassées par le Chaos et la guerre.

C'est à ce seul prix que les greniers des villes pourront à nouveau se remplir.

L'empereur va donc mettre en place un vaste plan de développement de l'agriculture et des exploitations forestières.

La grande majorité de la population de l'Empire est restée terrée dans les villes depuis les années de désordre, souvent sans emploi ni activité, parfois contrainte de voler ou mendier. C'est donc un véritable exode urbain que les décrets impériaux vont tenter d'encourager.

L'empereur veut libérer les cités de cette population parasitaire qui, ayant fui les campagnes, est venue augmenter la misère et la criminalité des centres urbains.

C'est ainsi que d'importantes primes d'installation vont être offertes à tous ceux qui souhaitent créer ou recréer une exploitation agricole ou forestière.

Dans toutes les cités de l'Empire, des hérauts informent les populations des nombreuses opportunités d'emploi et de tous les avantages que pourrait offrir une installation dans les campagnes :

"Oyez ! Oyez braves gens ! Qu'il soit dit et entendu par tous que le village de Blutroch, décimé par la variole pourpre de 2512, est à ce jour rebâti et que de nouvelles populations s'y installent désormais. Un temple de Sigmar y a été élevé par la guilde des maçons d'Altdorf. Les eaux y ont été détournées afin d'irriguer des terres déjà fertiles. Quiconque, désireux d'y fonder un foyer et d'y exploiter la terre bénie par les prêtres de Sigmar, se verra offrir un terrain ainsi qu'une prime de 10 couronnes d'or à la condition qu'il s'engage à y cultiver sa parcelle pendant une durée minimale de 20 années.

Qu'il soit également dit et entendu que des fermiers, manouvriers, bûcherons et artisans sont recherchés dans toutes les campagnes du Reikland. Ils y trouveront emploi et salaire.

Que soient enfin clamées les saintes paroles de notre bien-aimée Majesté Impériale Heinrich Ier, fils de Sigmar :

Cultivons et fertilisons toutes les terres de Sigmar. Elles sont bénies entre toutes par le dieu protecteur de l'Empire et rendront au centuple la sueur que l'on y déversera.

Les guildes vont également largement participer à la reconquête des campagnes en reconstruisant des villages entiers, mais surtout en bâtissant un colossal réseau de canaux d'irrigation qui va se répandre sur toutes les terres cultivables à partir des vallées du Reik et du Talabec.

En 2515, les greniers de l'Empire sont à nouveau pleins et la population en liesse célèbre Sigmar à l'occasion de très nombreuses festivités, remerciant la protecteur de l'Empire pour les abondantes récoltes et la nouvelle prospérité.

L'influence croissante des cultes

L'arrivée sur le trône d'un empereur élu par les dieux, ainsi que les nombreux prodiges et miracles qui ont marqués ces dernières années de l'Histoire, vont donner à la religion et la foi un nouveau souffle.

P.N.J.type : Le forestier

Dietrich Immermahl

Humain - 28 ans - Bûcheron

Dietrich vivait avec sa famille au sein d'une petite communauté de forestiers de la Reikwald jusqu'à cette nuit de l'an 2512 où commencèrent les plus sombres instants de sa vie. Les hommes-bêtes attaquèrent le village par dizaines. Tout fut pillé et brûlé. Tous ses proches furent massacrés. Lui-même réussit à s'abriter dans l'oratoire de Taal. Il ne put échapper au feu et aux monstres chaotiques que par miracle, découvrant sous l'autel une cache secrète à laquelle il doit aujourd'hui la vie.

Son corps et son visage défiguré portent encore les cicatrices et les marques de brûlures que lui laissa cette nuit d'abominations. Orphelin et témoin de la mort de tous ses amis, il quitta sa forêt pour se réfugier à Altdorf. Démuni et désespéré, il fut réduit à mendier ou voler pour survivre. Sa puissance physique lui permit bientôt d'entrer dans une bande de coupe-jarrets où il dut sa propre survie au crime et au meurtre.

Quand il entendit la légende de Heinrich Todbringer, le récit du prodige de Wolfenburg et les discours sur la déroute du Chaos, il vit renaître tous ses espoirs enterrés par la guerre et la crise. Bien décidé à tirer un trait sur son proche passé, il repartit dans la Reikwald où il restaura l'oratoire de Taal et fut le premier à participer à la renaissance du hameau de Grunewald.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	54	4	4	8	29	1	40	30	30	42	50	28

Compétences
Arme de spécialisation : armes à deux mains - Camouflage rural - Coups assommants - Déplacement silencieux (rural et urbain) - Identification des plantes - Langage secret : forestier - Pictographie : bûcheron - Piégeage - Pistage - Reconnaissance des pièges.

Possessions
Maison modeste en bois - Charrette - Cheval d'attelages - Vêtements de cuir (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) - Hache de bûcheron (arme simple) - Arc (P 24/48/250, FE : 3, Rch 1) et flèches - 10 Co pour fortune personnelle.

Psychologie
Phobie du feu - Haine des hommes-bêtes.

Religion
Taal.

Alignement
Neutre.

P.N.J. type : Le prêtre

Gotthard Helgass

Humain - 28 ans - Prêtre de Sigmar au temple de Middenheim

Né à Middenheim dans une famille de riches artisans, Gotthard s'est rapidement découvert une vocation pour la religion. Éduqué par les clercs du temple de Verena, il entra par la suite à l'école de l'ordre de Gragh Mar où sa foi sincère s'orienta vers Sigmar.

Initié estimé par ses supérieurs, il fut affecté à l'ordre de la Torche au service des cérémonies du temple de Sigmar à Middenheim quand la guerre civile et religieuse éclata. Il ne put toutefois se résoudre à fuir la capitale du culte d'Ulric et préféra continuer à servir le temple. Il dut subir pendant des mois les affronts et les humiliations des partisans ulricains et échappa de peu à une embuscade montée par quelques fanatiques, avant de finalement prendre la décision fuir vers l'Ostland. Sur sa route, il fut recruté de force par l'armée pour servir d'aumônier. Il partit ainsi rejoindre les troupes sigmarites cantonnées aux alentours de Wolfenburg.

Il assista à la bataille et au prodige de Wolfenburg et ressent aujourd'hui pour l'empereur une dévotion inébranlable. Revenu officier au temple de Middenheim où il a été nommé prêtre, il vit depuis ce jour dans un perpétuel état de grâce. La puissance de sa foi est à l'image de ses espoirs pour lui et l'Empire : infinis.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	25	3	4	7	37	1	30	50	55	70	65	60

Compétences
Alphabétisation - Connaissance des parchemins - Éloquence - Étiquette - Langue hermétique : magikane - Langage secret : classique - Incantations : cléricales 1 - Méditation - Théologie.

Points de magie
10.

Sorts
Aura de résistance - Force de combat - Pouvoir de l'union (Cf. LCI).

Possessions
À la discrétion du Meneur de Jeu.

Religion
Sigmar.

Alignement
Neutre.

P.N.J. type :
Le templier

Dieter von Weissewald

Humain - 32 ans - Chevalier de l'ordre du Loup Blanc

Dieter est né dans une petite famille noble du Nordland. Ayant très tôt perdu sa mère, il fut éduqué de façon très martiale par son père dans le castel familial de Weissewald. Dans cette région isolée où s'étendent d'impénétrables et obscures forêts, Dieter fit, dès son plus jeune âge, l'expérience des batailles contre les hommes-bêtes et les gobelins dont les bois étaient le domaine.

Fils cadet de la famille, son père décida de le faire entrer dans le clergé d'Ulric. À âge de 15 ans, il partit au temple d'Ulric de Salzenmund pour y être initié. Là, il fut fasciné par la prestance et l'allure farouche d'une troupe de templiers du Loup Blanc escortant Ar-Ulric en visite dans le Nordland. Abandonnant ses projets de devenir prêtre et sa famille, il partit aussitôt à Middenheim avec pour seul objectif celui de devenir chevalier du Loup Blanc.

Adoubé chevalier à âge de 24 ans, il s'est depuis installé à Middenheim où il consacre son existence au service d'Ulric et à la destruction du Chaos.

Ayant durant toute la période de la guerre civile fait partie de l'escorte du Commandant Heinrich Todbringer, lui et ses compagnons ont toujours pris soin d'éviter les conflits avec les Sigmarites. Il considère encore cette guerre religieuse comme une terrible tragédie et voue une haine irraisonnée au seul ennemi qu'il connaisse : le Chaos.

Aujourd'hui, entre deux expéditions dans les campagnes du Middenland ou du Nordland pour y débusquer les dernières monstruosités chaotiques, il rend visite à son père. Il a toutefois du mal à oublier et pardonner les actes fanatiques et meurtriers commis par sa famille lors de la guerre civile envers les partisans sigmarites. Les cruelles expériences de ces dernières années ont fait de lui un farouche défenseur de l'unité impériale. Il voue dorénavant à Sigmar une fois fervente tout autant qu'à Ulric.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	25	3	4	7	37	1	30	50	55	70	65	60

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes à deux mains, Lance de cavalerie - Coups assommants - Coups précis - Coups puissants - Désarmement - Équitation - Esquive - Étiquette - Héraldique - Langage secret : jargon des batailles -Violence forcenée.

Possessions
Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) - Plastron de cuirasse (PA : 1 - Tronc) - Cagoule de mailles et casque (PA : 2 - Tête) - Hache à deux mains (I-10, D+2) - Épée bâtarde (I-10, D+1) - Lance de charge (I+20, T+10, D+2, Prd-20) - Cheval de guerre -15 Co.

Psychologie
Haine du Chaos.

Religion
Ulric-(Sigmar).

Alignement
Neutre.

La population de l'Empire retrouve une piété qu'elle avait quelque peu perdue. Les jeunes gens désireux de s'initier sont de plus en plus nombreux. De nouveaux temples s'élèvent un peu partout à la gloire des dieux qui ont su protéger l'empire du Chaos et de la misère. Les cérémonies religieuses se multiplient et les prêtres ont bien souvent du mal à accueillir tous les fidèles.

Les anciennes querelles religieuses sont bien vite oubliées et tous les cultes bénéficient largement de ce nouvel élan de foi sincère. Parmi ceux dont l'influence s'accroît le plus sensiblement, il y a bien évidemment le culte de Sigmar avant tout autre. Ulric bénéficie également considérablement de la foi des sujets d'un empereur qui a toujours été un fervent serviteur du dieu des batailles et de l'hiver.

Quant aux cultes de Shallya et de Ranald, leur influence est aujourd'hui d'autant plus importante que l'Empire sort d'une période de misère, d'épidémies et de guerre. Les prêtres et prêtresses de Shallya sont débordés par les demandes d'une population encore meurtrie par les années de crise et deviennent rapidement les plus populaires et respectés des clercs.

Pour Heinrich I[er], la religion est surtout le ciment social qui garantit la stabilité et l'unité. L'empereur a donc fermement l'intention d'encourager la foi de ses sujets et de développer l'influence des cultes; tout autant qu'il a l'intention de sévèrement contrôler et décourager les pratiques de sorcellerie et de magie, souvent trop associées à l'ambition personnelle et au Chaos.

Ainsi, par décret impérial, la pratique de toute forme de magie et de sorcellerie est dorénavant interdite en dehors du cadre d'un culte ou d'une guilde accréditée par l'administration impériale.

Tout contrevenant à cette loi sera arrêté, ses biens seront confisqués et, selon la nature de ses pratiques magiques, il pourra être condamné à une peine de travaux forcés ou à la mort sur le bûcher.

Tout sorcier est donc maintenant contraint de porter un médaillon identifiant sa guilde ou risque de se voir arrêté lors des nombreux contrôles effectués par les miliciens et les patrouilleurs ruraux.

L'union sacrée des ennemis du Chaos

L'empereur a engagé un rapprochement diplomatique important avec Kislev et la Norsca. Il souhaite la réalisation d'une union sacrée contre l'ennemi commun et la poursuite de la lutte jusqu'à ce que les terres du Chaos ne représentent plus une menace pour le nord du Vieux Monde.

Le plus important symbole de cette union sacrée reste la création d'un nouvel ordre de chevalerie, baptisé *ordre de la Sainte Union* et patronné par les clergés d'Ulric de l'Empire, de Kislev et de la Norsca.

Cet ordre rassemble les plus valeureux guerriers des trois nations, d'origine noble ou roturière, qui, par leurs faits d'armes ou leurs exploits héroïques, se sont illustrés dans la lutte contre les forces chaotiques. Tous sont adoubés *chevalier de la Sainte Union* en entrant dans l'ordre. Leur devoir est de poursuivre la lutte là où le Chaos est encore présent. Ils ne connaissent aucune frontière, hormis celle des terres du Chaos. Ils peuvent voyager librement dans les trois pays parrainant cet ordre et les autorités locales ont le devoir de leur apporter aide et assistance. Ils n'ont de compte à rendre qu'à Ar-Ulric, à l'empereur, au tsar de Kislev et au roi de Norsca.

Cette union entre les trois plus importantes nations du nord du Vieux Monde va au-delà d'une simple collaboration militaire. C'est une véritable coopération économique et politique qui s'installe petit à petit entre l'Empire, Kislev et la Norsca; coopération qui n'est pas sans éveiller quelques craintes et reproches de la part de certains voisins de l'Empire, notamment la Bretonnie.

Au sein des frontières de l'Empire lui-même, la lutte contre le Chaos continue. À l'instar des répurgateurs, les chevaliers des différents ordres impériaux restent toujours très actifs.

Les Chevaliers Panthères, comme ceux de l'ordre du Loup Blanc, traquent les derniers hommes-bêtes, mutants ou gobelins au plus profond des forêts et dans les lieux les plus reculés des campagnes impériales.

Le calendrier impérial de l'année 2515

Hexenstag[1]
Le jour du Nouvel An

Nachexen La fin des Sabbats

Wellentag		3	11	19	27
Aubentag		4	12	20	28
Marktag		5	13	21	29
Backertag		6	14	22	30
Bezahltag		7	15	23	31
Konistag		8	16	24	32
Angestag	1[2]	9	17[4]	25	
Festag	2	10[3]	18	26	

Jahrdrung Le tournant de l'année

Wellentag		3	11	19	27
Aubentag		4	12	20	28
Marktag		5	13	21	29
Backertag		6	14	22	30
Bezahltag		7	15	23	31
Konistag		8	16	24	32
Angestag	1	9	17	25	33
Festag	2	10	18	26	

Mitterfruhl[5]
L'équinoxe de printemps

Nachexen La fin des Sabbats

Wellentag		2	10	18	26
Aubentag		3	11	19	27
Marktag		4	12	20	28
Backertag		5	13	21	29
Bezahltag		6	14	22	30
Konistag		7	15	23	31
Angestag		8	16	24	32
Festag	1	9	17	25	33[6]

Sigmarzeit Le temps de Sigmar

Wellentag	1	9	17	25	33
Aubentag	2	10	18[7]	26	
Marktag	3	11	19	27	
Backertag	4	12	20	28	
Bezahltag	5	13	21	29	
Konistag	6	14	22	30	
Angestag	7	15	23	31	
Festag	8	16	24	32	

Sommerzeit Le temps de l'été

Wellentag		8	16	24	32
Aubentag	1	9	17	25	33
Marktag	2	10	18	26	
Backertag	3	11	19	27	
Bezahltag	4	12	20	28	
Konistag	5	13	21	29	
Angestag	6	14	22	30	
Festag	7	15	23	31	

Sonnstille[8] Le solstice d'été

Vorgeheim

Le temps avant les mystères

Wellentag		7	15	23	31
Aubentag		8	16	24	32
Marktag	1	9	17	25	33[9]
Backertag	2	10	18	26	
Bezahltag	3	11	19	27	
Konistag	4	12	20	28	
Angestag	5	13	21	29	
Festag	6	14	22	30	

Geheimnistag[10]
Le jour des mystères

Nachgeheim La fin des mystères

Wellentag		6	14	22	30
Aubentag		7	15	23	31
Marktag		8	16	24	32
Backertag	1	9	17[11]	25	
Bezahltag	2	10	18	26	
Konistag	3	11	19	27	
Angestag	4	12	20	28	
Festag	5	13	21	29	

Erntezeit Le temps des récoltes

Wellentag		6[12]	14	22	30
Aubentag		7[12]	15	23	31
Marktag		8[12]	16	24	32
Backertag	1[12]	9	17[11]	25	
Bezahltag	2[12]	10	18	26	
Konistag	3[12]	11	19	27	
Angestag	4[12]	12	20	28	
Festag	5[12]	13	21	29	

Mitterherbst[13]
L'équinoxe d'automne

Brauzeit[14] Le temps des brasseurs

Wellentag		5	13	21	29
Aubentag		6	14	22	30
Marktag		7	15	23	31
Backertag		8	16	24	32
Bezahltag	1	9	17	25	33[15]
Konistag	2	10	18	26	
Angestag	3	11	19	27	
Festag	4	12	20	28	

Kaldezeit Le temps glacial

Wellentag		4	12	20	28
Aubentag		5	13	21	29
Marktag		6	14	22	30
Backertag		7	15	23	31
Bezahltag		8	16	24	32
Konistag	1	9	17	25	33
Angestag	2	10	18[16]	26	
Festag	3	11	19	27	

Ulriczeit Le temps d'Ulric

Wellentag		3	11	19	27
Aubentag		4	12	20	28
Marktag		5	13	21	29
Backertag		6	14	22	30
Bezahltag		7	15	23	31
Konistag		8	16	24	32
Angestag	1	9	17	25	
Festag	2	10	18	26	

Mondstille[17]
Le solstice d'hiver

Vorhexen

Le temps avant les sorcières

Wellentag		2	10	18	26
Aubentag		3	11	19	27
Marktag		4	12	20	28
Backertag		5	13	21	29
Bezahltag		6	14	22	30
Konistag		7	15	23	31
Angestag		8	16	24	32
Festag	1	9	17	25	33[18]

1 Durant l'Hexenstag, les elfes célèbrent Liadriel et organisent de somptueuses festivités. Ce jour du Nouvel An est également un jour sacré pour les prêtres de la Foi Antique.
La nuit précédant le premier jour de Nachexen est appelée Hexensnacht, "La nuit des sorcières". Considérée comme particulièrement propice aux pratiques de sorcellerie, cette première nuit du nouvel an fait l'objet de nombreuses craintes superstitieuses.

2 Le premier jour de Nachexen est l'occasion d'importantes cérémonies dédiées à Verena.

3 Ce jour sera, cette année, le jour d'ouverture du Carnaval de Middenheim.

4 Le dix-septième jour de Nachexen est le premier jour du printemps. Il sera également, cette année, le jour de clôture du Carnaval de Middenheim.

5 Le plus long jour de l'année est l'occasion de très importantes fêtes religieuses pour de nombreux cultes liés à la nature, notamment Manann, Taal, Ulric et surtout la Foi Antique.

6 Le trente-troisième jour de Pflugzeit est un jour sacré du culte de Grugni, occasion de très importantes célébrations et cérémonies dans l'Empire et en Norsca.

7 Le dix-huitième jour de Sigmarzeit est à la fois le jour de célébration de la fondation de l'Empire et la plus importante fête religieuse du culte de Sigmar. C'est également le premier jour de l'été.

8 Tout comme l'autre solstice et les deux équinoxes de l'année, Sonnstille est un jour sacré de la Foi Antique.

9 Cent jours après le trente-troisième jour de Pflugzeit, les nains célèbrent Grugni dans tout le Vieux Monde.

10 Le Geheimnistag, précédant la "Nuit des mystères" considérée comme une nuit magique et surnaturelle, est un jour sacré de la Foi Antique ainsi qu'une fête religieuse importante dédiée à Liadriel chez les elfes sylvains.

11 Ce jour est le premier de l'automne.

12 La première semaine d'Erntezeit est la fameuse "semaine des tartes", célébration majeure d'Esmeralda.

13 Mitterherbst est l'un des quatre plus importants jours sacrés de la Foi Antique. C'est aussi une fête religieuse majeure du culte d'Ulric, nommée "Jour du Grand Veneur", durant laquelle on célèbre les loups.

14 Dans tout le nord du Vieux Monde, le mois de Brauzeit est l'occasion de très nombreuses fêtes de la bière.

15 Comme tous les cent jours, les nains du Vieux Monde célèbrent Grugni.

16 Ce jour est le premier de l'hiver.

17 Mondstille est l'un des quatre plus importants jours sacrés de la Foi Antique. C'est également la plus importante fête religieuse du culte d'Ulric, durant laquelle l'hiver est célébré.

18 Ce jour est le quatrième jour sacré de l'année pour les fidèles de Grugni.

Première partie : Le contexte



MIDDENHEIM ET LE CARNAVAL DE 2515



“Aérienne et souveraine, dominant le nord de l'Empire depuis le sommet du Fauschlag, Middenheim, cité d'Ulric, cité des nains et des sorciers, est incontestablement l'une des merveilles du Vieux Monde. Son carnaval en est une autre ! Quand le temps d'une semaine, l'événement et le lieu se rencontrent, le voyageur peut découvrir la plus extraordinaire merveille du Monde Connu.”

Extrait de *L'Encyclopédie Universelle*
de Didier de Roth

La cité du Loup Blanc

Middenheim est la cité la plus septentrionale de l'Empire. Gardienne devant protéger l'Empire d'éventuelles invasions barbares ou chaotiques venues du nord, elle a été entièrement conçue pour la défense. Elle s'élève donc au sommet d'un piton rocheux particulièrement escarpé de 150 mètres de haut : le Fauschlag. Quatre gigantesques ponts, véritables merveilles architecturales, s'élèvent en serpentant jusqu'aux portes de la cité, entourée d'une épaisse muraille de 8 mètres de haut.

Construite par les nains à partir de la roche prise au cœur même du Fauschlag, protégée par les sorciers attirés en grand nombre par la renommée de leur guilde à Middenheim, cette cité réputée imprenable n'est jamais, au cours de sa longue histoire faite de batailles et de guerres, tombée aux mains de l'ennemi.

Fondée par les Teutongens en -50 avant Sigmar, aujourd'hui seconde cité de l'Empire, riche, puissante et remarquable à bien des égards, Middenheim est, depuis près de deux siècles, le fief d'une lignée qui connaît aujourd'hui l'apogée de sa renommée : celle des Todbringer.

La famille Todbringer

Famille noble et ancienne dont on retrouve le nom dans les plus antiques écrits sur le peuple Teuton, la lignée des Todbringer doit une grande part de sa renommée à un lien de parenté avec le Grand Duc Gunthar von Bildhofen, frère de l'empereur Magnus le pieux, sauveur de l'Empire en des temps reculés de troubles et de chaos.

En 2371, le grand prêtre d'Ulric bénissait à Middenheim l'union de Boris Todbringer et de Solweig von Bildhofen, petite fille de Gunthar. Leur héritier, Berthold, devenait en 2415 le premier Todbringer à porter le titre de Graf.

Depuis lors, de Berthold à l'actuelle Gravin (forme féminine de Graf) Katarina, les Todbringer ont toujours été des souverains populaires et aimés par les Middenheimois. De fait, ils ont donné à Middenheim un cachet tout particulier grâce à une politique libérale ainsi qu'à une grande écoute des besoins et aspirations du peuple. Depuis plus d'un siècle, Middenheim a en effet acquis une réputation de cité où il est agréable de vivre, où les lois y sont faites pour le peuple par des souverains tolérants et attentifs.

Le plus populaire et éclairé des derniers Grafs de Middenheim est sans aucun doute Boris Todbringer (descendant du premier Boris cité plus haut). Lui, plus que tous ses prédécesseurs, contribua à établir une politique libérale construite autour d'institutions d'inspiration

quasiment démocratiques : les Bugerlich Kommissions (Conseils de la cité). Ces nombreuses Kommissions, gérant chacune un domaine spécifique de la vie publique middenheimoise, sont en effet chargées de recueillir et d'étudier les doléances du peuple avant d'en communiquer la teneur au Graf et à ses nombreux conseillers.

Il ne fait aucun doute que la création par l'empereur du Conseil Impérial du Peuple s'inspire directement de l'esprit des Kommissions.

Si la renommée du Graf Boris Todbringer dépasse largement les frontières de la province électrice et souveraine de Middenheim, c'est toutefois le fait de son destin tragique.

En 2513, juste après l'assassinat de l'empereur Karl-Franz Ier, les Grands Électeurs, dont le Graf Boris, se réunirent dans le Volkshalle à Altdorf pour procéder à l'élection du nouvel empereur. Tous s'attendaient à ce que le prince-héritier Wolfgang devienne le nouvel empereur, malgré les rumeurs qui l'accablaient. On racontait, en effet, que Wolfgang s'était terré jusque-là dans le château Guardereik afin de cacher la marque du Chaos qu'il porterait. Malgré cela, le clergé de Sigmar et de nombreux Grand Électeurs semblaient vouloir se satisfaire du prince-héritier, espérant secrètement porter sur le trône un empereur fantoche facilement manipulable.

C'est Boris Todbringer qui s'opposa le premier à cette parodie d'élection... au prix de sa vie. Voyant le trône lui échapper, Wolfgang se laissa gagner par la colère et la démence. Révélant sa véritable nature de mutant devant tous les puissants de l'Empire, le prince-héritier, animé par une force et une rage démoniaques, tua le Graf et s'acharna sur son corps jusqu'à ce qu'il soit lui même abattu par l'escorte présente de Chevaliers Panthères.

Si l'on venait d'éviter de couronner un mutant, l'incident devait malheureusement déclencher la guerre civile et laisser l'Empire sans souverain.

Quelques semaines auparavant, Stephan Todbringer, héritier du Graf Boris, décédait des suites d'une maladie incurable. Le titre de Graf de Middenheim revenait donc à un fils illégitime de Boris, fruit d'une relation avec une dame de la cour : Heinrich Todbringer.

Celui que certains surnommaient "le bâtard" devenait donc le nouveau Graf de Middenheim. L'infâme sobriquet allait vite s'oublier, enterré par les exploits et la gloire de celui qui, après une courte guerre civile, montait sur le trône de l'Empire sous le nom de Heinrich Ier, comme cela a déjà été relaté précédemment.

KATARINA TODBRINGER

Humaine - 22 ans - Gravin de Middenheim

Si Katarina est tant aimée des Middenheimois, c'est sans doute parce que dans ce monde brutal et barbare, elle semble tout droit sortie d'un conte de fée : superbe jeune blonde évaporée aux yeux d'un bleu ciel exquis, ses manières sont délicates, ses goûts raffinés, son caractère doux et généreux. Sa voix claire et mélodieuse accompagne souvent, dans le palais et ses jardins, la danse délicate de ses doigts fins sur les cordes de son luth, réjouissant les oreilles des nombreux artistes et courtisans dont elle aime s'entourer.

Si la politique ne l'intéresse guère, elle voue toutefois à Middenheim une passion sans borne et entend donc que sa cité soit gouvernée par des responsables habiles, justes et soucieux du sort de la population. C'est ainsi que Katarina a pris un soin tout particulier à s'entourer de nombreux conseillers intègres et compétents. C'est également un point d'honneur pour elle tout autant qu'une nécessité que soient respectées et maintenues les institutions typiquement middenheimoises, instaurées par les Todbringer, que sont les Kommissions.

Si c'est la première fois dans toute l'histoire de Middenheim qu'un Graf n'est pas un fervent adorateur d'Ulric, ce fait sans précédent n'a suscité aucune inquiétude ni réaction jusque-là. De fait, Ar-Ulric reste, comme avant, un personnage particulièrement influent auquel Katarina voue un grand respect et beaucoup d'admiration.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	27	3	3	6	37	1	33	45	25	48	35	66

Compétences
Alphabétisation - Ambidextrie - Art - Chant - Charisme - Cuisine - Danse - Éloquence - Équitation - Étiquette - Héraldique - Histoire- Musique : luth.

Possessions
Collier magique offert par la guilde des sorciers et alchimistes de Middenheim (PA : 3 sur tout le corps et bonus de +30 aux tests de contre-magie) - Le reste est à la discrétion du MJ.

Psychologie
Haine de l'injustice.

Religion
Shallya.

Alignement
Bon.



Accédant au trône impérial, Heinrich renonça à son titre de Graf de Middenheim. Le titre revint donc à la dernière représentante de la lignée des Todbringer : la princesse Katarina, fille de Boris et demi-sœur de l'empereur.

Quoique possédant un sens aigu de l'équité et la justice, Katarina ne s'intéresse qu'assez peu à la politique à laquelle elle préfère les arts, la musique et les jardins. Cela ne l'empêche pas, bien au contraire, d'être une Gravin particulièrement aimée des habitants de Middenheim, qui bénéficie de plus de la popularité de son demi-frère.

Encore célibataire, elle constitue un parti unique et inespéré pour une multitude de soupirants, dont beaucoup recherchent évidemment les avantages que procurerait le statut de Graf de Middenheim et de beau-frère de l'empereur.

C'est ainsi que depuis deux ans se succèdent, devant les yeux amusés des Middenheimois, les cortèges de gentilshommes et fils de nobles familles venant présenter leurs hommages et de magnifiques présents à Katarina dans l'espoir d'obtenir ses faveurs. La Gravin a toutefois décrété qu'elle n'épouserait qu'un homme qui soit aimé des Middenheimois tout autant que d'elle... faisant ainsi de Middenheim la coqueluche et le sujet d'attention privilégié d'une grande partie de la noblesse impériale, pour le plus grand bonheur de ses habitants.

Les cultes à Middenheim

Alors que les terres qui, bien plus tard, allaient devenir l'Empire n'étaient encore foulées que par quelques tribus humaines, barbares et primitives, deux dieux étaient, en ces temps reculés, principalement vénérés dans cette immensité sauvage : Taal et son frère cadet Ulric.

Le royaume de Taal était immense. Tous les lieux sauvages, comme les animaux qui y vivaient, lui appartenaient. Le royaume d'Ulric, dieu de l'hiver, était, lui, plus modeste : de fait, il n'en avait un que durant un petit quart de l'année, quand le gel et la neige recouvraient les terres de son frère.

Jaloux de la puissance de son aîné, Ulric demanda à Taal, pour présent, une partie de son royaume sur laquelle il puisse exercer sa domination pour l'éternité, malgré le déroulement des saisons. Le dieu des lieux sauvages offrit donc à Ulric une terre : un lieu unique au milieu d'une immense forêt d'où un inaccessible piton rocheux émergeait au-dessus de la frondaison des arbres pour s'élancer vers les cieux. Ulric observa le paysage et s'approcha. Il brisa du poing le sommet du rocher, constituant ainsi un large plateau dominant la forêt. Puis, il dit :

"Cela constituera un bon emplacement pour un temple... et sur ce rocher s'érigera une grande cité fortifiée, à l'abri de tous les ennemis. Les feux de mon temple brûleront éternellement et les hommes devront venir me chercher ici plus que n'importe où au monde. Merci, frère, je suis plus que satisfait de ton cadeau." (extrait de MCLB p. 4).

La légende et les écrits religieux ont fait de Middenheim, justement surnommée la cité du Loup Blanc, le centre spirituel de tout le culte d'Ulric dans le nord du Vieux Monde. La majorité des habitants y vouent une foi sincère à Ulric. C'est d'ailleurs une tradition solidement établie pour tout fidèle d'Ulric, où qu'il vive dans le Vieux Monde, que de faire au moins une fois dans sa vie un pèlerinage à Middenheim.

Ar-Ulric, chef suprême du culte et Grand Électeur, exerce donc une considérable influence sur la vie publique et politique de Middenheim. En fait, comme la majorité de la population, la classe dirigeante



middenheimoise est principalement constituée de fervents adorateurs d'Ulric.

Ar-Ulric dirige à Middenheim l'un des plus grand temples dédié à un dieu humain, mélange subtil de cathédrale titanesque et de forteresse massive et inexpugnable. Véritable merveille architecturale, la salle principale du temple, surplombée à trente six mètres de hauteur (à son point le plut haut) par un gigantesque dôme de pierre gravée, abrite la flamme sacrée à laquelle on prête des propriétés magiques, notamment celle de ne pas brûler la chair d'un fidèle à la foi sincère et sans tâche. Sans compter les nombreuses petites chapelles dédiées à des événements particuliers ou à des hommes illustres de l'histoire du culte (l'une d'entre elle est d'ailleurs dédiée à Sigmar qui fut de son vivant un fervent adorateur d'Ulric), la salle du temple peut accueillir plus d'un millier de fidèles. Outre le temple et les appartements du clergé, l'enceinte de la gigantesque forteresse abrite les quartiers et casernements de l'ordre templier du Loup Blanc, le tribunal religieux de l'ordre des Frères du Livre et la Lore Haus, une immense bibliothèque réunissant une quantité impressionnante d'écrits religieux.

Si la foi des Middenheimois est principalement dirigée vers Ulric, les autres dieux généralement vénérés dans l'Empire sont également présents à Middenheim.

Sigmar possède un temple modeste, mais qui constitue un véritable chef-d'œuvre de l'architecture naine, massif et quelque peu sinistre malgré les nombreux bas-reliefs et sculptures. Le temple n'a qu'une communauté réduite de fidèles. En outre, il abrite l'école renommée de l'ordre de Gragh Mar, spécialisée en matière d'histoire impériale.

Le temple de Sigmar a récemment été entièrement rénové après avoir souffert en 2513 de nombreux actes de vandalisme de la part des plus fanatiques Ulricains de la cité. Le maître engingneur nain Garlic Percegob, présidant les travaux de restauration, profita de l'occasion pour faire graver sur la façade une gigantesque fresque représentant le prodige de Wolfenburg. Une magnifique statue de Heinrich Ier brandissant Ghal-Maraz d'une main, tandis qu'il porte son enfant de l'autre bras, domine également aujourd'hui l'autel de la salle du culte.

Avant le culte de Sigmar, la seconde religion de Middenheim par l'importance de son temple et le nombre de ses fidèles reste celle de Shallya.

AR-ULRIC

Humain - 50 ans - Chef du culte d'Ulric (Clerc niveau 4) et Grand Électeur

Malgré son âge avancé, Ar-Ulric reste un athlète grand et corpulent, connu pour son incroyable force physique et son énergie que l'on attribue volontiers à une bénédiction d'Ulric. Ses longs cheveux brun auburn encadrent un visage carré et sévère. Droit, autoritaire et parfois violent, à l'image de son dieu, il dissimule sous une apparence de froideur et d'insensibilité un caractère tolérant et généreux.

Ancien templier de renom, Ar-Ulric a toutefois perdu de la fougue et de l'impulsivité du guerrier ulricain pour devenir, dans le monde politique, un homme plus réfléchi et sage. Ayant toujours tenté d'éviter les conflits religieux et la guerre civile, il est à l'origine de la quête qu'un groupe de Héros de l'Empire mena pour retrouver Ghal-Maraz. L'unité de l'Empire reste pour lui tout aussi primordiale que la grandeur d'Ulric, ce qui a pu lui valoir parmi les plus fanatiques des membres du clergé et des ordres religieux une réputation de faiblesse qui ne correspond toutefois en rien à la réalité. Suite au couronnement de Heinrich, Ar-Ulric a officiellement reconnu l'autorité du clergé de Sigmar et a prôné le respect et la dévotion pour le fondateur de l'Empire, *"mortel élu au rang divin par la volonté d'Ulric"*.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	27	3	3	6	37	1	33	45	25	48	35	66

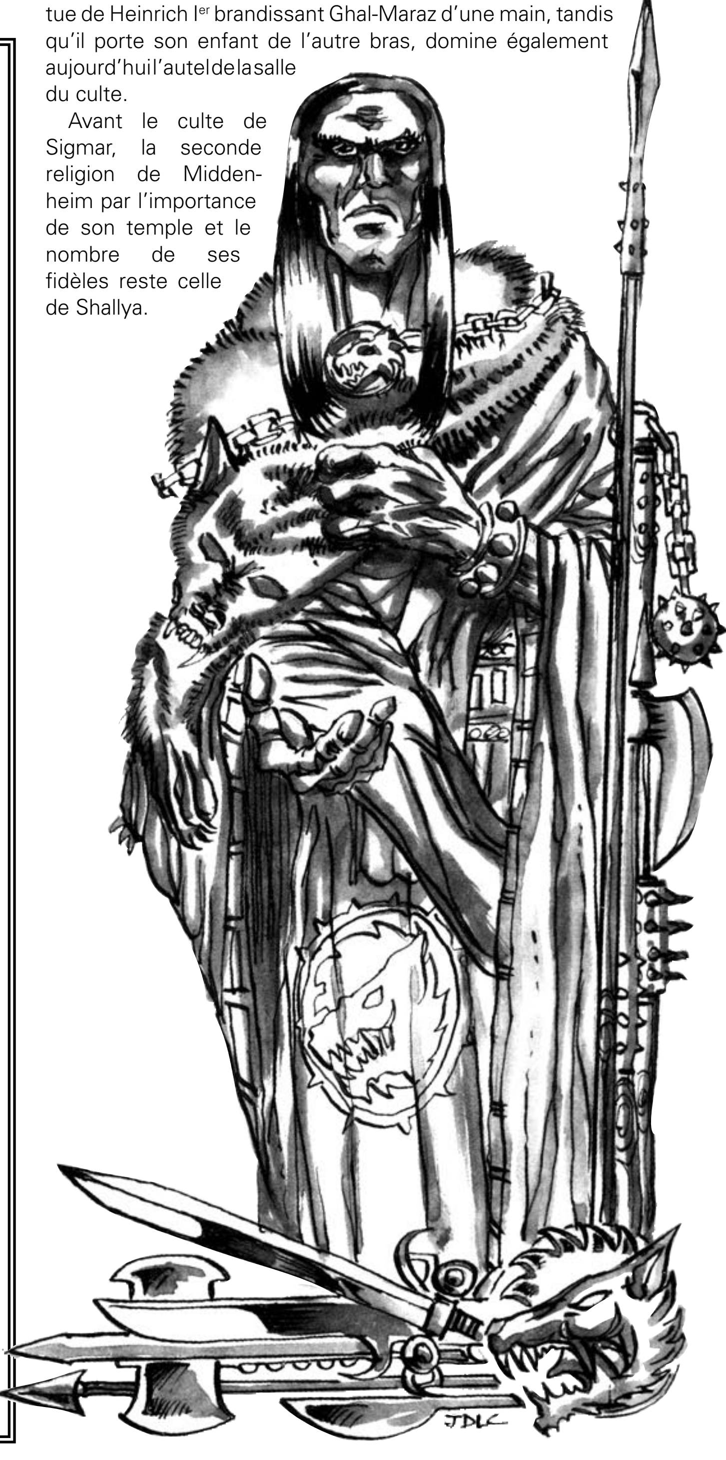
Compétences
Alphabétisation : classique & occidental - Charisme - Connaissance des parchemins - Coups précis - Coups puissants - Désarmement - Éloquence - Équitation - Esquive - Étiquette - Héraldique - Fabrication de parchemins - Fabrication de potions - Immunité aux maladies - Immunité aux poisons - Incantations : magie mineure & cléricale (1-4) - Langue hermétique : magikane - Méditation - Sens de la magie - Spécialisations Armes à 2 mains & Armes articulées - Théologie.

Possessions
À la discrétion du MJ.

Points de magie
49 (les sorts connus restent à la discrétion du MJ).

Religion
Ulric.

Alignement
Neutre.



Cette situation est principalement due à la foi profonde de Katarina Todbringer pour la déesse de la guérison et de la compassion, foi qui s'éveilla sans doute avec le cruel destin de son demi-frère Stephan, emporté par une lente et incurable maladie, comme le fut avant cela sa belle-mère Anika-Elise, seconde femme du Graf Boris. Le clergé de Shallya à Middenheim bénéficie donc d'importantes donations de la part de la Gravin et des nombreux et riches gentilshommes qui veulent s'attirer les faveurs de Katarina.

Cette relative prospérité permet donc au temple de Shallya d'entretenir une école, un orphelinat et surtout de subvenir aux besoins essentiels des nombreux malades, mutilés et mendiants qui restent fort nombreux à Middenheim.

La cité du Loup Blanc abrite par ailleurs un temple de Verena et une chapelle dédiée à Moor. Depuis les derniers décrets impériaux, ces deux cultes prennent encore plus qu'avant une part active dans la vie publique middenheimoise.

En plus de sa grande bibliothèque (la plus importante de Middenheim), le clergé de Verena possède aujourd'hui une grande partie du pouvoir judiciaire dans la cité. La plupart des procès ont lieu dans les annexes du temple et sont dirigés par les prêtres de Verena. Les accusés ont toutefois toujours la possibilité de faire appel à la Haute Cour de Justice présidée par l'Honorable Guilde des Législateurs ou à la justice de la Gravin pour les affaires les plus importantes.

Quant au culte de Moor, il gère maintenant, outre les cérémonies funéraires, l'état civil de la cité, enregistrant les naissances et les unions maritales, comme les décès. Même si les naissances sont toujours patronnées par Shallya et si les unions se font indifféremment avec la bénédiction de Shallya, Sigmar ou Verena, un scribe du culte de Moor assiste dorénavant à chacun de ces événements.

Population et moeurs

Seconde cité de l'Empire par la taille, Middenheim abrite 14. 658 âmes selon le dernier recensement établi par les clercs du culte de Moor. Ce chiffre n'englobe toutefois pas les nombreux villages et hameaux bâtis au pied du Fauschlag qui sont sous la domination de la cité souveraine.

La population de Middenheim possède cette étrange particularité d'être à la fois caractéristique, solidaire et considérablement diversifiée.

La principale caractéristique commune aux habitants de Middenheim est sans doute la très grande fierté qu'ils éprouvent à l'égard de leur cité. Ils se sentent généralement bien plus citoyens de Middenheim que de l'Empire. Conscients d'habiter un lieu unique, parfois fiers jusqu'à l'arrogance, beaucoup vouent à Middenheim une véritable passion, fruit de l'histoire extraordinaire de la cité, de son statut de lieu saint et béni ainsi que de sa grande prospérité.

Cette particularité a considérablement contribué à faire des Middenheimois une véritable image de tout ce que représentent Middenheim et son histoire. Solides, droits, rigoureux, francs et brutaux, souvent dédaigneux et fiers, les habitants ressemblent à leur cité.

Les Middenheimois attachent de même une très grande importance au respect de l'individu et de la vie privée. Ils ne se mêlent pas des affaires d'autrui et se gardent toujours de porter un jugement sur ce qui ne les concerne pas directement. Ils attendent bien sûr que l'on se comporte de la même manière à leur égard. Secourir ou aider un Middenheimois sans qu'il vous l'ait demandé peut facilement être perçu comme un affront ou une offense. De la même façon, chacun est libre à Middenheim de vivre comme il l'entend et de faire ce que bon lui semble tant que son mode de vie personnel ne vient pas interférer avec la vie d'autrui.

Il en découle naturellement que les Middenheimois ont toujours eu la réputation d'être des personnes particulièrement tolérantes et libérales.

C'est à cette dernière caractéristique commune que la population de Middenheim doit sa grande diversité. Depuis son indépendance en l'an 555, la cité souveraine est vite devenue un lieu d'asile pour de nombreuses communautés s'intégrant parfois mal dans le reste de l'Empire : notamment les sorciers et, dans une moindre mesure, les nains et les halfelings.

De toutes les cités de l'Empire, c'est en effet à Middenheim que l'on trouve les plus importantes communautés non humaines.

La plus grande de celles-ci est la communauté naine. De fait, l'association des nains à l'histoire de Middenheim remonte à la fondation de la cité. Le peuple teuton découvrant le Fauschlag fit en effet appel à un clan nain des Montagnes Centrales pour creuser les galeries qui allaient permettre aux premiers Middenheimois d'atteindre le sommet du rocher où ils allaient bâtir le temple d'Ulric au sein d'une forteresse inexpugnable. Les nains représentent aujourd'hui à Middenheim une communauté de plus de 600 personnes en majorité artisans ou membre de la Garde middenheimoise. Un temple dédié à Grugni, érigé au tout début de l'histoire de Middenheim, s'élève depuis près de deux millénaires dans l'actuel secteur de la Venelle. La cité peut de même se vanter d'abriter la plus importante guilde d'engingneurs nains du Vieux Monde, à laquelle elle doit une architecture massive et typique qui vaut aux bâtiments de Middenheim la réputation d'être éternels et inaltérables. D'une façon générale, les nains sont particulièrement appréciés et respectés pour leur contribution notable à la construction et à la défense de la cité durant toute son histoire.

Les halfelings représentent, eux, une communauté de 300 personnes environ. Comme de coutume, ils travaillent principalement dans la restauration et pour le service des riches familles bourgeoises. Ne vivant que rarement sur leur lieu de travail, une majorité d'entre eux réside par tradition dans une partie de l'Altmarkt justement surnommée Kleinemoot (le petit Moot).

Quant aux elfes, phénomène fort rare dans l'Empire, sans doute dû à la proximité de la forêt de Laurelorn, ils forment également une petite communauté de près de 100 personnes travaillant principalement comme érudits, ménestrels ou bateleurs. De manière unique à la cité, les relations entres elfes et nains semblent beaucoup moins tendues que partout ailleurs. Les deux communautés se tolèrent, ou au pire se méprisent, sans qu'aucun incident grave n'ait jamais eu lieu.

Outre ces communautés, Middenheim a toujours attiré de nombreux immigrants. Il y a ceux qui fuient leur pays pour diverses raisons et trouvent ici une cité libérale et accueillante ainsi qu'une population tolérante. Il y a aussi ceux qui sont venus une fois de très loin pour assister au fameux carnaval, réputé dans tout le Vieux Monde, et sont tombés amoureux de la cité au point de ne plus en partir et de s'y installer définitivement.

On trouve ainsi, principalement regroupés dans les quartiers les plus populaires, d'importantes communautés d'immigrés bretonniens, tiléens et kislevans.

L'immigration a d'ailleurs largement contribué ces dernières années à augmenter de façon sensible la population de la cité. Nombreux sont, particulièrement aujourd'hui, les Bretonniens qui fuient la misère de leur cité et le régime tyrannique du roi Chéries comme le furent, il y a quelques années, les convois kislevans fuyant la guerre et la famine.

Quant aux sorciers, ayant souvent du mal à s'intégrer dans des cités où ils sont rapidement le sujet de milles rumeurs et la cible privilégiée des tracas policiers, ils ont toujours été accueillis à bras ouvert à Middenheim. C'est là une tradition qui remonte à la fondation de la guilde des sorciers et alchimistes par le Graf de l'époque. En ces temps reculés où plusieurs provinces, dont le Middenland, convoitaient la riche, mais politiquement faible, cité souveraine, le Graf voulut alors utiliser les talents des sorciers dans le cadre de la défense de Middenheim. Encore largement entretenue par les autorités et réputée dans tout le Vieux Monde, la guilde des sorciers et alchimistes de Middenheim participe toujours à défendre la cité par la pratique de la sorcellerie.

Depuis les derniers décrets de l'empereur interdisant les pratiques de sorcellerie en dehors du cadre officiel et contrôlé d'une guilde reconnue par les autorités impériales, la guilde a d'ailleurs vu se multiplier le nombre de ses membres.

Visite rapide de Middenheim

L'ascension du Fauschlag (emplacements a, b, c, d, e, f)

Il existe deux manières, toutes aussi impressionnantes, de pénétrer dans l'enceinte de Middenheim, dominant la région du haut des 150 mètres d'altitude du Fauschlag.

La première consiste à emprunter l'un des quatre ponts serpentant et s'élevant sur quelques kilomètres du pied du Fauschlag jusqu'à l'une des quatre portes de la cité (emplacements a, b, c, d). L'ascension est longue, mais c'est la seule manière qui permet l'accès des chevaux, des chariots et des diligences. La largeur de la chaussée permet à deux chariots de se croiser, mais la plupart des usagers préfèrent rester bien au centre de celle-ci, regardant avec inquiétude les maigres parapets qui surplombent le vide. Le péage, installé au départ de chacun des ponts, s'élève à une couronne d'or par jambe. Les fermiers locaux, les prêtres d'Ulric, les militaires attachés au service de la cité ou à celui d'un de ses temples, comme toute personne portant les armoiries de la ville en sont exemptés.

La seconde manière d'entrer dans Middenheim, réservée aux piétons, est de loin la plus impressionnante. Il s'agit d'emprunter des chaises ascensionnelles constituées d'une simple et solide planche hissée par un système de chaînes et de poulies depuis le sommet du Fauschlag (emplacements e & f). Pour se balancer ainsi dans le vide, non loin de la paroi rocheuse fouettée par les bourrasques d'un vent glacial, il n'en coûte qu'une pistole par personne, plus un supplément selon la charge emportée.

Le Middenpalaz (emplacement I)

Imposant bâtiment abondant en colonnes de marbres, vitraux colorés, sculptures et bas-reliefs, le palais du Graf est un véritable bijou de l'architecture tiléenne semblant tout droit sorti du magnifique et réputé quartier des doges de Miragliano. Construit en 2354 sur les directives du Graf Albrecht (passionné par l'art tiléen) sous la direction d'un architecte venu tout droit de Miragliano, la beauté du bâtiment est encore aujourd'hui à l'image de la prospérité de Middenheim.

À l'extérieur des grilles du palais principal, un grand parc accueille de multiples résidences utilisées par les habitués de la cour et l'ordre des Chevaliers Panthères assurant la sécurité de la Gravin et de ses proches.

En outre, le palais abrite la trésorerie de la cité, l'Hôtel de la lance (où est frappé la monnaie de Middenheim), la Haute Cour de Justice et les bureaux des nombreux conseillers politiques de la Gravin.

Sévèrement gardé de nuit comme de jour par les Chevaliers Panthères, l'ensemble du palais est entouré d'une imposante grille de cinq mètres de hauteur, garnie de pointes.

À l'extérieur du palais, les Konigsgarten (jardins royaux) sont ouverts au public durant la journée quand la cour n'utilise pas ces magnifiques parterres fleuris nimbés de milles senteurs uniques pour quelque fête ou réception.

Le Grand Park (emplacement 2)

Entourée par la large chaussée pavée du Garten Ring, le Grand Park, immense étendue de verdure en plein centre de la cité, est le lieu de promenade et de rencontre privilégié des Middenheimois. Principalement constitué de larges allées de gravier serpentant entre les étendues de gazon et les jardins floraux, on y trouve également le Bassin Sombre, petit lac où la population aime faire quelques promenades nautiques sur des barques de location. Sur la berge du Bassin Sombre, le Bateau-Théâtre est une taverne chère, mais particulièrement à la mode, où l'on peut écouter les meilleurs musiciens de la ville.

Le Grand Park abrite également le Stadium Bernabau et un jardin botanique où l'on peut admirer de magnifiques spécimens de plantes exotiques sous serre.

Grafsmund (emplacement A)

Grafsmund est incontestablement le quartier aristocratique de Middenheim. On y trouve les demeures, souvent de véritables petits palais, de la fine fleur de la société middenheimoise. Les seuls commerces de ce quartier sont les deux plus luxueux restaurants de la cité : *Le Repos du Graf* (également auberge) et *L'Oie des Moissons*, affichant des tarifs exorbitants pour une cuisine de grand art réalisée par les plus virtuoses des cuisiniers du nord de l'Empire.

Le quartier est calme et sillonné par de nombreuses patrouilles effectuant des contrôles systématiques de tout individu ne portant pas des vêtements ostensiblement riches.

Nordgarten (emplacement B)

Juste au sud de Grafsmund, le quartier de Nordgarten est uniquement résidentiel, abritant la haute bourgeoisie de la cité. Même si les demeures y sont plus modestes que dans le Grafsmund, les rues y sont aussi larges et souvent bordées d'arbres ou de haies. Il s'agit encore d'un quartier particulièrement surveillé par la garde de la cité.

Ulricsmund (emplacement C)

Bordé au nord par la Kriegerplatz et à l'est par le Grand Park, Ulricsmund est un quartier résidentiel bourgeois, toutefois beaucoup plus animé et vivant que les deux précédents. De nombreux marchands aisés, bureaucrates et prêtres y vivent dans des demeures coquettes possédant de nombreuses terrasses agrémentées de plantes et d'arbustes.

On trouve notamment dans ce quartier la magnifique forteresse abritant le temple d'Ulric, dont la proximité implique, comme celle du Grand Park, beaucoup de passages dans des rues encore larges et entretenues.

Freiburg (emplacement D)

Quartier bohème de Middenheim, le Freiburg se distingue par sa population réputée quelque peu excentrique, principalement constituée d'érudits, de sorciers, d'étudiants et d'artistes. Quoique résidentiel, ce quartier abrite plusieurs tavernes, cabarets et auberges ainsi que de nombreuses librairies. Les rues y sont particulièrement vivantes de jour comme de nuit, animées par les bateleurs, les prédicateurs, les agitateurs, les fêtes et les jeux des estudiants.

C'est dans le Freiburg que se trouvent notamment la guilde des sorciers et alchimistes de Middenheim, le collège de Théologie et le temple de Sigmar.

Neumarkt (emplacement E)

Le Neumarkt ou Quartier du nouveau Marché constitue avec l'Altmarkt, plus au sud, le centre commerçant de Middenheim. Mieux entretenu et fréquenté que l'Altmarkt, le Neumarkt abrite de nombreux marchés ainsi que de multiples boutiques et échoppes d'artisans.

Bruyantes et encombrées le jour par une foule de badauds, de mendiants, de charlatans, d'artisans et de serviteurs de maître faisant leur marché, les rues deviennent désertes la nuit, seulement fréquentées par quelques rares patrouilles de garde.

Osttor (emplacement F)

Osttor est un quartier résidentiel de la petite et moyenne bourgeoisie principalement constitué de petites maisons agrémentées de terrasses. On y trouve toutefois quelques commerces, artisans et tavernes.

Les rues y sont calmes, mis à part lorsque des concerts ou opéras sont jouées au collège royal de Musique qui s'élève dans le nord de l'Osttor.


Middenheim
Cité du Loup Blanc
Accès à la Cité
a - Porte ouest
b - Porte du Nord
c - Porte est
d - Porte Impériale
e et f - Chaises ascensionnelles
Principaux quartiers
A - Grafsmund
B - Nordgarten
C - Ulricsmund
E - Neumarkt
F - Osttor
G - Altquartier
H - Altmarkt
I - Secteur de la Venelle
J - Porte sud
K - Ostwald
L - Sudgarten
M - Westor
N - Brotkopfs
O - Geldmund
P - Kaufseit
Batiments spécifiques
I - Middenpalaz
II - Temple d'Ulric
III - Temple de Sigmar
IV - Collège de Théologie
V - Collège royal de musique
VI - Stadium Bernabau
VII - Les Armes du Templier
VIII - Guilde des Engingeurs Nains
IX - Guilde des Maçons et Architectes
Parcs et Jardins
1 - Jardins royaux
2 - Grand Park
3 - Morrpark
4 - Grunpark
Autres lieux
5 - Kriegerplatz
6 - Mémorial de la Peste Noire

Altquartier (emplacement G)

L'Altquartier, ou Vieux Quartier, principalement résidentiel, se constitue d'un dédale de petites rues sinueuses, sombres et bien mal fréquentées. La population, pauvre et laborieuse, côtoie sans vouloir y prêter attention, une grande partie de la pègre de Middenheim. D'importants trafics de diverses drogues et autres substances illégales s'articulent autour des nombreuses et sordides petites tavernes où quelques bourgeois et citoyens viennent parfois, non sans quelques risques, chercher la compagnie de femmes dont la vertu se monnaie à vil prix.

La garde ne s'y aventure qu'en patrouilles importantes et généralement dans un but précis.

Altmarkt (emplacement H)

L'Altmarkt, ou Vieux Marché, est sans doute le plus commerçant des quartiers de Middenheim. Il abrite de nombreux marchés et possède quasiment le monopole du commerce des produits alimentaires dans la cité. C'est sans doute pour cette raison que s'y est logiquement installée la communauté halfeling de Middenheim, dans le Kleine Moot, au sud-est du quartier.

Encombrées et bruyantes le jour, les rues restent vivantes en soirée, fréquentées par les noceurs attirés par la gastronomie halfeling.

Secteur de la Venelle (emplacement I)

Le Secteur de la Venelle est principalement un quartier d'artisans où l'on trouve en outre de nombreux petits entrepôts de marchandises et la plupart des guildes de métiers de Middenheim, dont notamment la fameuse guilde des engingneurs nains.

C'est également le quartier résidentiel de la plus grande partie de la communauté naine, largement rassemblée autour de la chapelle de Grugni.

Porte sud (emplacement J)

Quoique pauvre, le quartier Porte sud reste épargné par la criminalité qui règne dans les autres bas quartiers de Middenheim. Principalement résidentiel, les bâtiments gris et mal entretenus abritent une population de manouvriers, de ratiers et de petits commerçants.

Ostwald (emplacement K)

Haut lieu de la pègre middenheimoise, Ostwald est un endroit sale et sordide constitué d'un dédale d'étroites rues sombres et sinueuses noyées dans la fange, débouchant sur des impasses obscures ou de nombreuses petites places occupées en permanence par les bandes locales. Ces bandes perçoivent invariablement l'intrusion d'un étranger sur leur territoire comme une agression. Peu sont donc les inconscients qui, ne suivant pas l'exemple de la garde, s'aventurent au cœur de l'Ostwald.

Alors que le Vieux Quartier est le siège des trafics et de la prostitution, la criminalité de l'Ostwald s'oriente bien plus vers le vol, le meurtre et le racket.

Sudgarten (emplacement L)

Quartier de la classe moyenne, Sudgarten abrite de nombreux petits commerces et ateliers d'artisans s'élevant au milieu des maisons bourgeoises dont les terrasses surplombent des rues étroites, mais propres. Le quartier est relativement calme et agréable, avec des airs de petit village, malgré la proximité de l'Ostwald qui explique le nombre important de patrouilles de garde.

Westor (emplacement M)

À l'image du quartier de Sudgarten, Westor ressemble à un petit village tranquille au milieu de la cité. La vie y est paisible et tous les habitants se connaissent bien. La présence de nombreux petits commerces leur évite de sortir du quartier pour faire leurs achats et Westor semble vivre de lui-même sans dépendre du reste de la cité.

Brotkopfs (emplacement N)

Brotkopfs est principalement constitué de nombreux et grands entrepôts ainsi que par les bureaux des marchands importants de la cité. Encombré le jour par les manouvriers et les marchands, le quartier est désert la nuit.

La proximité de l'Ostwald oblige toutefois les marchands à faire sévèrement garder leurs entrepôts de nuit comme de jour.

Geldmund (emplacement O)

Centre géographique de Middenheim, Geldmund est devenu depuis peu le quartier à la mode de Middenheim. S'élevant sur le bord sud du Grand Park, les rues y sont larges et bordées d'arbres. On y trouve plusieurs auberges de bonne qualité au milieu des résidences bourgeoises des nouveaux riches de Middenheim.

Kaufseit (emplacement P)

Constitué d'entrepôts et de bureaux, Kaufseit est le prolongement, à l'est de la Sudenweg, du quartier de Brotkopfs auquel il ressemble beaucoup.

QUE LA FÊTE COMMENCE !

En ce début de printemps 2515, le carnaval de Middenheim s'annonce grandiose. Venus de tous les coins du Vieux Monde, les visiteurs commencent à se bousculer aux portes de la cité deux semaines avant le début des festivités. Les auberges affichent toutes complet et nombreux sont les Middenheimois à profiter de l'occasion pour se faire quelque argent en accueillant des étrangers dans une ou plusieurs des pièces de leur demeure contre monnaie sonnante et trébuchante.

Les festivités sont traditionnellement précédées d'une journée de jeûne commémorant la fin du siège de 1812. On se remémore ainsi l'un des plus tragiques moments de l'histoire de Middenheim. La coutume exige que l'on ne puisse se nourrir que du type de nourriture dont disposaient alors les ancêtres des Middenheimois au terme du plus long des sièges qu'ait connu la cité : viande bouillie de rat ou de chien, racines, etc. En réalité, la population préfère ne rien avaler et participe plutôt aux nombreuses cérémonies religieuses qui sont données à cette occasion.

Cette année, la journée d'Angestag, précédant l'ouverture du carnaval, neuvième du mois de Nachexen, perd considérablement de sa symbolique et de sa signification, occultée par l'entrée dans la cité de l'empereur Heinrich Ier, venu ouvrir les festivités et assister au carnaval de sa ville natale.

Escorté par la garde impériale d'Altdorf, Heinrich Todbringer, accompagné de sa femme et du tout jeune Gunthar, franchit la Porte Impériale en milieu de journée.

Accueilli et acclamé par une foule innombrable et révérencieuse, le digne successeur et descendant de Sigmar avance jusqu'à la Kriegerplatz où l'attendent les officiels de Middenheim. Dans leur uniforme de parade rehaussé de leur plus belle et lumineuse armure, montés sur les plus vigoureux des chevaux de guerre, l'ordre des Chevaliers Panthères, celui des templiers du Loup Blanc, comme la garde de Middenheim, se prêtent à l'inspection protocolaire de l'empereur.

Enfin, Heinrich met pied à terre pour rejoindre la tribune officielle où il reçoit le salut de la Gravin Katarina, sa demi-sœur, et de tous les dignitaires de la cité. Défilés et parades dureront une grande

partie de l'après-midi sous les regards respectueux d'une population impressionnée par l'allure des chevaliers et templiers tout autant que par la beauté froide de l'acier des canons et des dernières machines de guerre de l'Empire.

Alors que le soleil disparaît derrière les remparts de la cité, un cortège officiel mené par l'empereur se forme pour se rendre au temple d'Ulric afin d'assister à une cérémonie religieuse menée par Ar-Ulric lui-même. Insistant sur la nécessité d'un Empire puissant et indivisible, louant le nom de Sigmar comme celui d'Ulric, Ar-Ulric rendra à l'empereur un hommage tout aussi sincère que cérémonieux, précédé des rites religieux habituels. Dans la salle bondée du temple, la cérémonie durera jusqu'à la nuit.

Alors que s'achèvent la journée et la cérémonie, l'empereur prend la parole devant le grand autel d'Ulric. Enchantée par quelque procédé magique, sa voix s'étend comme une clameur sur toute la surface de la cité :

"Le trône m'a parfois l'air bien terne, loin de Middenheim. Je songe alors avec peine au temps où ma ville natale et la capitale du Grand Empire de Sigmar étaient ennemies. Je songe avec effroi au temps où des hommes levèrent les armes contre leurs frères. Ce sont là les cruels souvenirs qui me poussent à rester sur ce trône... pour que jamais il ne soit permis à ce sinistre passé de revenir saigner mon peuple. La folie et la guerre n'auront plus droit de cité tant que je resterai sur ce trône par la volonté d'Ulric et de Sigmar. Bénis et loués soient les dieux qui ont su éclairer nos esprits, dénoncer nos folies et notre aveuglement. Loués soient-ils pour avoir su nous préserver de nous-mêmes !

C'est aujourd'hui, pour eux et grâce à eux, qu'avec humilité et lucidité nous contribuons à la renaissance du plus puissant des Empires.

Que la prospérité, l'abondance et la joie d'un peuple ne lui fasse pourtant pas oublier que si nous avons chassé notre unique ennemi, nous ne l'avons pas terrassé. Le Chaos, source des maux et malheurs passés, menace encore le nord du Vieux Monde. Loin de nos frontières, des Héros luttent encore. S'ils combattent pour leur terre et leur peuple, ils contribuent toutefois à préserver notre paix.

Beaucoup de soldats de l'Empire iront donc rejoindre les chevaliers de la Sainte Union pour combattre aux côtés des peuples de Norsca et de Kislev. Ce sont nos frères devant Ulric. Nous leur prêterons assistance afin que jamais nos enfants ne puissent assister au sinistre spectacle d'une armée démoniaque se répandant dans nos campagnes et menaçant les remparts de nos cités. Que les vents froids d'Ulric remontant vers le Grand Nord portent au roi Gustav et au tsar de Kislev ce message d'espoir et d'union contre l'ennemi commun.

Middenheim, cité du Loup Blanc, capitale du nord, ton carnaval, cette année, fêtera la victoire d'un peuple sur le Chaos. Que les échos de ces festivités parviennent comme un soutien unanime des Middenheimois aux peuples qui luttent encore ! Gloire à Ulric ! Gloire à Sigmar ! Longue vie à l'Empire ! Longue vie à Middenheim... et que la fête commence !"

Les rues du carnaval

La voix profonde de l'empereur cesse de se faire entendre sur Middenheim. Mannslieb (la plus grosse des deux lunes) va bientôt atteindre son zénith. Angestag va céder la place à Festag : la fête, la joie et l'exubérance vont bientôt envahir les rues de Middenheim pour huit jours de folles festivités.

L'écho des derniers mots de l'empereur finit à peine de raisonner sur les toits de Middenheim que l'on entend se former les premiers cortèges au son des flûtes et des tambourins. Les bruits de la fête montent comme une rumeur dans toute la cité pour bientôt devenir une clameur, un concert bruyant et fantastique de cris, de chants et de rires. Des flambeaux sont allumés dans les rues et sur les places. Partant de chacun des quartiers, des défilés de citoyens déguisés convergent vers le Grand Park, précédés de chars fleuris



et décorés. Les costumes sont colorés et chamarrés, les visages maquillés ou masqués. Les flammes vacillantes des torches, illuminant une foule bariolée et dansante, projettent sur les murs de la cité mille ombres fantasmagoriques.

Là, un homme portant le costume ample et chamarré d'un oiseau fantastique, monté sur des échasses, exhorte la foule à la joie et à la folie. Ici, un groupe de jeunes gens déguisés exécutent une ronde folle autour d'un feu crépitant tandis que d'autres, à la manière de créatures démentes et démoniaques, bondissent par-dessus les flammes. Un nain tordu dans les habits chatoyants et bigarrés de bouffon tourne autour d'un groupe de jeunes filles enivrées, effectuant maladroitement milles pirouettes et acrobaties grotesques. Un peu plus loin, un cortège dansant et bondissant avance au rythme endiablé d'un concert de tambourins. Un colosse humain aux allures d'ogre, recouvert de fourrures, porte un tonnelet de bière dont il s'abreuve goulûment tout en arrosant les passants.

La fête bat son plein et l'on ripaille en de nombreux endroits, effaçant le souvenir du jeûne précédant le carnaval. Des tables sont dressées dans le Grand Park et sur les places de la ville. Elles s'encombrent rapidement de gibier, de pâtés et de fromages offerts par la Gravin et amenés par la garde. Tout cela est copieusement arrosé de vin et de bière, semblant couler à flot pour la joie et l'allégresse des fêtards.

Alors que le soleil se lève au-dessus des remparts, les rues ne désemplissent pas. Les fêtards assommés par la danse et l'alcool sont remplacés par d'autres tandis qu'avec le jour, milles bateleurs, colporteurs et charlatans envahissent à leur tour les rues pour profiter à leur façon de la fête.

Sur chaque place de la cité et à tous les coins de rue, les professionnels de la fête tentent de capter l'attention des innombrables passants se bousculant vers les principales attractions du carnaval. Fonctionnaires de la cité chargés de surveiller la qualité des spectacles de rues, les "grands guignols" (ou "juges spectateurs"), escortés par quelques gardes, font mettre au pilori les plus médiocres des bateleurs qui encombrent la voie publique. S'ils maintiennent ainsi un bon niveau de qualité des spectacles, ils font aussi la joie des enfants dont le grand jeu consiste à lancer quantités de fruits pourris à la figure des malheureux condamnés au pilori.

Pendant huit jours, les rues de Middenheim vont rester bondées et entièrement dédiées à la fête, accueillant une foule disparate et exubérante aux allures parfois fantastiques. Les cortèges de gens costumés se mêlent aux visiteurs venus de tous les coins du Vieux Monde. Des centaines de bateleurs, musiciens, jongleurs ou acrobates tentent de se faire une place parmi les étals des marchands et des colporteurs et offrent aux badauds le meilleur de leur art.

Le Grand Park (emplacement 2)

Le Grand Park, déjà décrit précédemment, constitue un lieu central et particulièrement important de la vie middenheimoise. Pour la durée du carnaval, il est le théâtre de nombreuses attractions et manifestations.

La Fête des Bières (Festag 10 - Aubentag 12/jour & nuit)

Dans le nord du Grand Park, de grandes tables ont été dressées autour de feux de joie. Une scène a été élevée sur laquelle se produisent de nombreux musiciens invitant les gens à danser. Tout autour, des brasseries et des négociants de diverses régions tiennent des stands et vendent leurs bières pour un prix dérisoire.

Provenant de toutes les provinces de l'Empire et de tous les pays du Vieux Monde, les bières y coulent à flot pendant trois jours. Tous les amateurs de ce breuvage fort populaire, notamment parmi les nains, se retrouvent donc ici pour s'enivrer à bon marché et danser.

Parmi les bières les plus appréciées, on trouve principalement la *Mootbeer* (bière blonde aromatisée halfeling), la *Festlieb* (bière blonde assez forte des brasseries impériales d'Altdorf), la *Kurgen Bratt* (bière brune brassée par les nains dans le secteur de la Venelle).

La Grande Foire (Festag 10 - Angestag 17/de 5h à 19h)

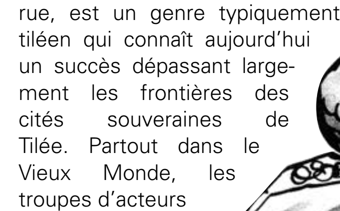
Afin de financer cette année un carnaval particulièrement important, les autorités de Middenheim ont décidé d'organiser une grande foire; chaque marchand ou négociant payant son emplacement. Installée autour du Stadium Bernabau, la foire dépasse la limite Est du grand Park et continue jusque dans le quartier de Neumarkt.

Les produits et services proposés sont très divers et les marchands de toutes origines. Au milieu des camelots, colporteurs et charlatans, on trouve une importante palette d'artisans présentant leurs meilleurs produits et prenant les commandes de futurs travaux (armuriers, calligraphies, cordonniers, graveurs, menuisiers, potiers, tailleurs, sculpteurs, herboristes, etc.) ainsi qu'un petit marché aux bestiaux et chevaux.

Farces tiléennes (Marktag 13 - Bezahltag 15/de 15h à 18h)

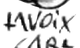
Profitant de cette nouvelle époque de prospérité et de réjouissances, le théâtre a su, depuis plus d'un an, devenir un art très populaire et particulièrement développé qui s'est installé confortablement dans la vie culturelle des nations du Vieux Monde.

La Farce, théâtre populaire de rue, est un genre typiquement tiléen qui connaît aujourd'hui un succès dépassant largement les frontières des cités souveraines de Tilée. Partout dans le Vieux Monde, les troupes d'acteurs









RENCONTRES ET SPECTACLES DE RUES DU CARNAVAL

Cette liste de spectacles et de rencontres devrait aider le M.J. à donner vie aux rues de Middenheim durant la période du carnaval. Elle peut être utilisée telle quelle ou servir d'inspiration pour créer vos propres rencontres, événements et anecdotes.

Étals, Attractions et spectacles de rues

Lancez 1D100 ou choisissez parmi la liste suivante. Selon son importance, une rue ou une place peut être le théâtre d'une à dix de ces attractions.

Les exemples d'attractions donnés à partir du résultat 65 devraient vous permettre d'improviser et développer des rencontres originales, cocasses ou mouvementées.

01-10 - Musicien et/ou poète.
11-13 - Théâtre de rues.
14-21 - Jongleurs et/ou acrobates.
22-24 - Cracheurs de feu.
25-26 - Lanceur de couteaux.
27-29 - Montreur d'animaux.
30-31 - Prestidigitateur/Manipulateur.
32-34 - Voyante/Devin.
35-36 - Guérisseur/Magnétiseur.
37-40 - Charlatan.
41-49 - Buvette.
50-52 - Marchand de curiosités et produits exotiques.
53-58 - Marchand de bière, fromages et pâtés.
59-64 - Mendiant.

65-66 - Le prodigieux docteur Zarmatius. Il vante les vertus de sa miraculeuse Eau de Vigueur qui chasse la fatigue, fait disparaître les courbatures et dissipe les vapeurs malsaines des abus d'alcool.

67-68 - Le vieil Alphonsus de Marienburg. Il présente sa toute nouvelle curiosité : un oiseau qui parle. Cococq le ménate dialogue avec la foule ébahie et assure un triomphe à son maître.

69-70 - Les trois frères Laptou du Moot. Le groupe halfeling joue une musique si vive et rythmée que le public danse et chante avec lui.

71-72 - Luis Da Silva de Magritta. Malgré lui, il amuse les passants tout autant que Pablo, son singe savant (et cleptomane), en tentant vainement de se faire obéir par l'animal excité par le bruit et la foule (et si Pablo s'échappait tout en ayant préalablement dérobé quelque objet personnel d'un P. J. ?)

73-74 - Hildie Tatin. Elle s'active derrière un vaste étalage de tartes et gâteaux halfelings traditionnels. Certains prétendent qu'il s'agit des meilleures pâtisseries de Middenheim.

75-76 - Les frères Figlione et leur troupe. Ces sept artistes jonglent avec les torches comme avec les épées tout en exécutant de superbes prouesses acrobatiques.

77-78 - Areldanne. Le ménestrel elfe attire toujours un vaste public majoritairement féminin.

79-80 - La troupe de Fargan le lourd. Intégralement constituée d'acrobates et d'athlètes nains, cette troupe est toujours bien reçue à Middenheim. Le clou de son spectacle reste la fameuse "pyramide naine" qui s'élève cette année jusqu'aux toits dominant la rue.

81-82 - Elma la grise. Elle lit les lignes de la main ou tire les tarots pour quelques pistoles, accueillant ses clients dans une petite tente improvisée, envahie par l'odeur et la fumée de l'encens.

83-84 - Pierre Médoc de Bordeleaux. Il tient un étal de vin bretonnien. Si ses produits sont chers, ils sont tous d'excellentes qualités (ils pourraient attirer la convoitise de quelques ivrognes sans le sou dénués de scrupules).

85-86 - Werner Jager. Il a presque la corpulence et l'aspect de ses ours savants avec lesquels il réalise d'impressionnants tours de force.

87-88 - Bomoko. Montreur de serpents, cette étrange personnage à la peau noire attire autant l'attention des passants que ses reptiles. Le son de sa flûte semble avoir le pouvoir de charmer ses redoutables serpents, venus d'Arabie et des terres du sud, qui dansent au rythme lancinant de la musique.

89-90 - Le prestidigitateur Octavius le magnifique. S'il a beaucoup de succès, il ne rend pas systématiquement les possessions diverses des spectateurs qui semblent, comme par magie, apparaître dans ses poches.

91-92 - L'écrivain et célèbre conteur Christian de Troyes. Il narre avec emphase les légendes de Bretonnie.

93-94 - Didom le gnome et sa chorale de grenouilles chantantes. Il a jusque-là échappé par chance au jugement des Grands Guignols.

95-96 - Abar de Gomorh et ses danseuses du ventre venues d'Arabie.

97-98 - Marco Giono de Miragliano. Il gère avec trois employés un vaste et remarquable étal de produits exotiques venus du monde entier. On y trouve notamment des soieries de Cathay, des épices d'Arabie et même une magnifique rapière de Toledo pour la somme de 80 couronnes d'or.

99-00 - Guido le halfeling. Il offre cinq couronnes d'or à qui pourra battre au bras de fer **le géant Arnold** (F = 5), colosse humain jouant avec sa barre d'acier comme avec une ficelle.

Autres rencontres et événements divers

Lancez 1D100 ou choisissez parmi la liste suivante.

01-08 - Un tire-laine prend pour cible le P. J. présentant les plus importants signes extérieurs de richesse.

09-20 - Un groupe d'ivrognes (1D4) prend à parti l'un des P. J. (un personnage féminin de préférence).

21-32 - Un P. J. est entraîné par un groupe de danseurs costumés dans une ronde folle à travers la foule et les rues.

33-36 - Un P. J. surprend dans la foule, près de lui, un tire-laine à l'œuvre. La victime (un bourgeois ou une innocente jeune femme) ne semble s'apercevoir de rien.

37-52 - Un cortège dansant de fêtards costumés, précédés de musiciens, se fraye un chemin à travers la foule, provoquant bon nombre de bousculades.

53-65 - Les P. J. sont accostés par un guide-racoleur qui leur propose ses services pour quelques pistoles. Il peut s'avérer être un guide utile et une bonne source de renseignements sur la ville ou être le complice d'une bande de brigands (d'Ostwald ou de l'Altquartier) tentant d'emmener les P. J. dans une embuscade.

66-76 - Les P. J. sont accostés par un mendiant. Il pourrait toutefois s'agir d'une blague organisée par un groupe de Middenheimois. C'est en effet pour les habitants (et notamment les étudiants) une tradition établie du carnaval que d'organiser quelques farces au détriment des visiteurs. Le mendiant est, en fait, un farceur déguisé qui accoste les P. J. et demande l'aumône. Si les P. J. l'ignorent ou se contentent de négligemment donner quelques misérables sous, le faux mendiant les supplie, demande un peu plus, s'agrippe à eux jusqu'à provoquer une véritable scène excitant la curiosité des badauds et provoquant un véritable attroupement de spectateurs. Si les P. J. s'obstinent à ne rien donner ou deviennent violents, ils sont bientôt hués, insultés et humiliés par la foule grondante excitée par les nombreux Middenheimois, complices du canular. Des P. J. un peu trop brutaux et dédaigneux pourraient même être la cible d'une volée de fruits pourris et autres projectiles. Les étudiants nomment cette farce "l'impôt de bienvenue" et contribuent ainsi à aider les vrais mendiants à survivre dans la cité. Beaucoup de visiteurs, victimes ou témoins du canular, évitent par la suite de refuser l'aumône aux pauvres de Middenheim.

77-82 - Les P. J. croisent un groupe de 1D6+2 supporters de Ballon-morveux. Ils sont à moitié ivres, mais leur équipe ayant perdu, l'alcool les a rendu quelque peu agressifs et susceptibles.

83-84 - Une panthère vient de s'échapper du Zoo Merveilleux de Benabar et s'attaque à la foule, non loin des P. J. (prendre le profil du chat sauvage - WJRF p. 233- avec F+1 E+1 B+3).

85-88 - Une jeune voleuse, fuyant une patrouille de gardes avec le fruit de son dernier larcin (une tarte de Hildie Tatin) traverse la foule en courant et arrive droit sur les P. J.

89-95 - Un des P. J. croise une connaissance de sa région d'origine, également venue assister au carnaval. Le M.J. peut imaginer lui-même ce P.N.J. ou s'inspirer de l'un des P.N.J. types présentés plus haut.

96-00 - Un des P. J. (de préférence celui ayant la SOC la plus élevée) a tapé dans l'œil d'une jeune et belle bourgeoise : Guisela Schreiber, la fille du maître de la guilde des maçons et architectes de Middenheim. Il reçoit d'elle un message porté par un domestique lui donnant rendez-vous aux jardins royaux. Guisela l'invite avec insistance à participer aux duels courtois afin qu'il devienne son cavalier officiel pour la durée du carnaval. Cet événement ne peut se présenter que pendant les trois premiers jours du carnaval.

PROFILS STANDARDS

Ces profils pourront être utilisés à l'occasion des rencontres et événements présentés ci-dessus.

Ivrognes/fêtards

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	20	15	3	4	7	20	1	20	29	29	29	29	29

Note : *Les caractéristiques ci-dessus sont réduites par les effets de l'alcool.*

Compétences
Déterminer aléatoirement la vocation et la carrière. Le personnage disposera de toutes les compétences de sa carrière et une promotion sera appliquée sur son profil.

Possessions
Se reporter aux dotations des carrières.

Supporters de Ballon-morveux

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	35	4	3	8	40	1	35	25	20	25	30	25

Compétences
Bagarre (50 %) - Résistance à l'alcool (50 %) - Violence forcenée (25 %).

Possessions
Arme simple - Bouteille d'alcool - Crécelle en bois - 2D10 pistoles.

Tire-laine

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	8	45	1	45	29	29	29	29	29

Compétences
Acuité visuelle (25 %) - Bagarre (50 %) - Baratin - Camouflage urbain - Déplacement silencieux urbain - Esquive - Fuite - Escamotage - Vol à la tire - Langage secret : jargon des voleurs.

Possessions
Arme simple - Gilet de cuir (PA : 0/1 - Tronc) - 3D10 Co volées.

Guide-racoleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	30	3	3	8	40	1	30	29	29	29	29	40

Compétences
Bagarre - Baratin - Corruption - Langage secret : jargon des voleurs - Sens de la répartie (25 %).

Possessions
Arme simple - Veste en cuir (PA : 1 - Tronc et bras) -1D6 Co.

Bateleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	8	35	1	50	29	29	29	29	45

Compétences
Selon spécialisation (Cf. WJRF p. 23).

Possessions
Idem.



tiléens sont accueillis avec enthousiasme et les acteurs bretonniens ou impériaux commencent à adopter et développer eux-mêmes ce genre de spectacle.

La Farce tiléenne, dont on reconnaît les acteurs à leurs masques caricaturaux et leurs costumes fantasmagoriques, met en scène des personnages typiques et souvent ridicules dans des fables comiques et satyriques.

Une scène a été élevée sur le bord du Bassin Sombre sur laquelle plusieurs troupes d'acteurs présentent à leur tour leurs compositions. L'un des spectacles, monté par une troupe locale, remporte un véritable triomphe populaire. Intitulée *Les pas-beaux du palais*, la farce se moque sans vergogne du défilé de courtisans et nobles visiteurs convoitant la main de la Gravin Katarina.

Combats nautiques (Bezahltag 15 - Konistag 16/de 10h à 15h)

Les combats se déroulent sur le Bassin Sombre. Tout le monde peut y participer pour le prix de la location d'une barque et de l'équipement (2 Co). Chaque barque doit embarquer une équipe de trois personnes : deux rameurs et un combattant muni d'une perche et d'un bouclier de bois. Il n'y a pas de règles précises si ce n'est que

tout participant tombant à l'eau est éliminé. Le jeu consiste pour chaque équipe à rester la dernière au terme d'une mêlée générale regroupant toutes les équipes inscrites.

Il y a trois combats par jour, regroupant chacun environ dix équipes.

Les membres d'une l'équipe victorieuse gagnent un médaillon gravé leur permettant l'entrée gratuite au Stadium Bernabau et au collège royal de Musique pour la durée d'un an. Le trophée attire notamment bon nombre de supporters de Ballon-morveux prêts à bien des coups bas pour le remporter.

Parades & joutes (Bezahltag 15 - Angestag 17/de 9h à 17h)

Même si cette manifestation accueille un large public, la possibilité d'y participer est réservée aux gentilhommes et membres de la noblesse.

Les joutes et combats sont précédés de parades suivies des défis traditionnels. L'empereur a personnellement tenu à remettre au goût du jour d'anciennes traditions de la chevalerie quelque peu tombées en désuétude. Ainsi, le vainqueur de chaque combat a le droit de rançonner son adversaire en prenant son destrier et ses armes.

Le spectacle des bannières héraldiques flottant au-dessus des armures étincelantes reste impressionnant et les combattants font pour la plupart preuve de courage et d'honneur lors de combats souvent violents et brutaux, quoique non mortels.

De nombreux ordres de chevalerie participent cette année aux joutes. Le favori est Dieter von Weissewald, chevalier de l'ordre du Loup Blanc (Cf. profil page 19).

Illuminations du Bassin Sombre (Bezahltag 15 -Angestag 17/à 22h)

Ce spectacle légendaire du carnaval allie cette année de façon admirable la science des explosifs et fusées à poudre aux sciences occultes des sorciers et illusionnistes de la guilde de Middenheim.

Le troisième soir, celui du Grand Final, le feu d'artifice prend les allures d'un fabuleux spectacle de sons et lumière durant lequel le ciel de Middenheim devient pendant une heure une lumineuse et magnifique féerie d'images fantastiques et d'illusions colorées.

La Kriegerplatz (emplacement 5)

Gigantesque place pavée s'étalant devant les grilles du palais, la Kriegerplatz est traditionnellement le lieu des parades et défilés militaires tout autant que du rassemblement des armées partant en guerre.

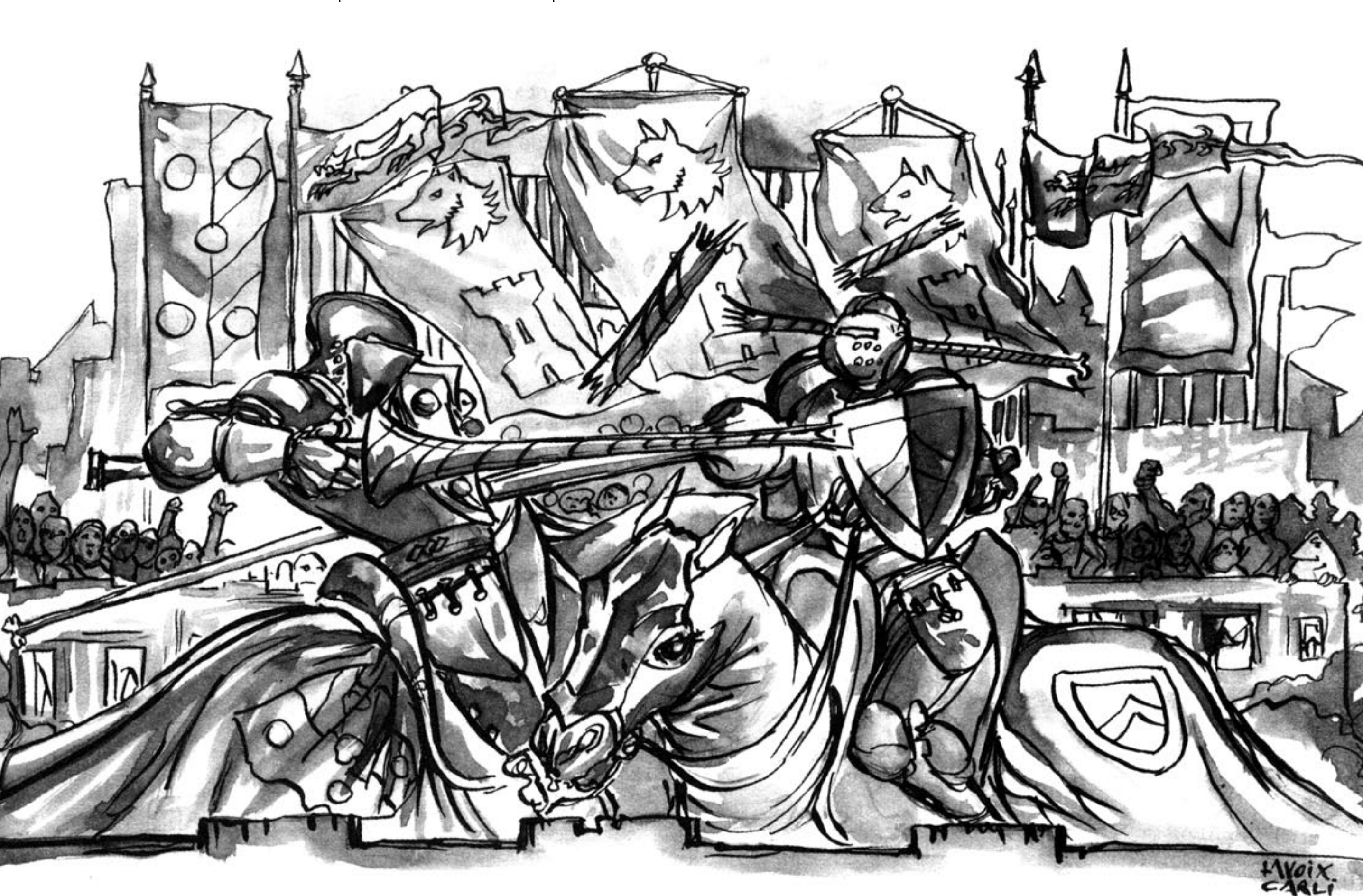
Quatre fois par jour, la relève de la garde des Chevaliers Panthères est l'occasion d'un véritable cérémonial attirant l'attention des visiteurs.

Pour la durée du carnaval, elle est encombrée de nombreux gradins de bois permettant à un large public d'assister aux manifestation suivantes.

Tournoi de tir à l'arc (Festag 10 - Aubentag 12/de 14h à 16h)

Toute personne possédant un arc et des flèches peut participer au tournoi. Les participants sont toutefois invité à donner une obole pour les œuvres du temple de Shallya.

Il y a 10+1D10 concurrents chaque jour. Les cibles sont disposées à trente mètres des tireurs et comportent quatre cercles de couleur. Chaque concurrent a droit à trois flèches plus une flèche supplémentaire à chaque fois qu'il touche le centre de la cible.



KASSAR BRISOS

Nain - 93 ans - Champion de la Gravin Katarina de Middenheim

Né dans les montagnes du Bout-du-Monde, Kassar reçût l'éducation martiale d'un père combattant des tunnels qui luttait désespérément avec les siens pour protéger les derniers quartiers habités de Karak Kadrin des puissantes tribus de Gobelins de la nuit.

Après la mort de ses parents, Kassar, à l'âge de 32 ans, se résolut comme beaucoup d'autres à abandonner l'enfer de Karak Kadrin. Il émigra avec quelques compagnons vers l'Empire où il trouva quelques emplois précaires de garde du corps ou mercenaire. Continuant à vivre par sa hache en acceptant les contrats les plus dangereux, il perdit, au fil des années, ses anciens compagnons.

En 2512, il retrouva à Bogenhafen un ancien ami à lui, Gottri Gurnisson, ex-mineur chassé des Montagnes Grises par les Gobelins et réduit au stade de mendiant. Le destin semblant s'acharner autour de Kassar, Gottri se trouva malencontreusement enlevé par des sectateurs chaotiques pour être sacrifié lors d'un rite démoniste. En tentant de retrouver la trace de son ami, Kassar fit la connaissance d'un groupe d'aventuriers avec lequel il parvint à démanteler la secte.

Kassar et ses nouveaux compagnons découvrirent alors les preuves de l'existence dans l'Empire d'un véritable réseau de sectes dédiées au forces du Chaos. Résolus à dévoiler cet ennemi intérieur agissant dans l'ombre jusque dans les plus hautes sphères du pouvoir, ils suivirent une piste qui les mena jusqu'à Middenheim où ils déjouèrent un gigantesque complot et sauvèrent la vie du Graf Boris Todbringer. Devenus de véritables héros, Kassar devint également, cette année-là, le Champion du Graf.

Alors que la guerre civile éclatait dans l'Empire, Ar-Ulric et l'Archi-lector Kaslain convoquèrent secrètement Kassar et ses compagnons. Prétendant avoir reçu des signes divins, ils leur demandèrent de retrouver la seule chose qui puisse à nouveau réunir l'Empire : le marteau de Sigmar.

Au terme d'une longue et périlleuse quête, Kassar et ses compagnons ramenèrent Ghal-Maraz lors de la bataille de Wolfenburg.

Aujourd'hui, Kassar est devenu une véritable légende, apprécié de tous. Il voue pour Middenheim une véritable passion et compte bien s'y installer définitivement, las qu'il est des aventures et des combats.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	81	50	6	6	14	45	2	55	61	50	58	42	45

Compétences
Armes de spécialisation : armes à deux mains & armes articulées - Bagarre - Chance - Coups assommants - Coups précis - Coups puissants - Désarmement - Équitation - Escalade - Esquive - Étiquette - Exploitation minière - Langues : reikspiel, nanique & khazalide - Langage secret : jargon des batailles - Résistance à l'alcool - Travail du fer.

Possessions
À la discrétion du MJ.

Psychologie
Haine envers les gobelinoïdes et le Chaos - Fidélité totale envers Middenheim et les Todbringer.

Religion
Grugni

Alignement
Neutre.

Le M.J. pourra déterminer les résultats des tirs selon la procédure suivante :

- Résultat sur 1D100 inférieur au dixième de sa CT = La flèche touche le centre de la cible (5 points + 1 flèche additionnelle).
- Résultat sur 1D100 inférieur au quart de sa CT = La flèche touche le premier cercle (5 points).
- Résultat sur 1D100 inférieur à la moitié de sa CT = La flèche touche le second cercle (3 points).
- Résultat sur 1D100 inférieur au trois-quarts de sa CT = La flèche touche le troisième cercle (2 points).
- Résultat sur 1D100 inférieur à sa CT = La flèche touche le quatrième cercle (1 point).
- Résultat sur 1D100 supérieur à sa CT = La flèche touche le pourtour de la cible (0 point).
- Résultat sur 1D100 supérieur à une fois et demi sa CT = La flèche rate totalement la cible avec 30 % de chance de blesser un passant et le tireur est éliminé.

Le vainqueur de chaque journée (celui ayant totalisé le plus de points) reçoit une médaille gravée en argent (valeur 3 Co) et le concurrent ayant totalisé le plus de points sur les trois journées reçoit une médaille en or (valeur 20 Co).

Le favori, cette année, est l'ancien détenteur du titre : il s'agit de l'elfe Enael Fanmaris (CT 65), le fils de l'ancien Grand Veneur du Graf (Allavandrell) mort en 2512 aux côtés de Heinrich Todbringer lors d'une embuscade montée par des hommes-bêtes. Le titre de Grand Veneur n'existe plus actuellement, compte tenu du peu d'intérêt que porte Katarina à la chasse.

Un autre concurrent pourrait toutefois créer la surprise : un étranger venu d'Albion pour la première fois cette année et nommé Robin (CT 70).

Défis au champion (Festag 10 - Marktag 13/de 11h à 13h)

Tradition remontant à des temps reculés, les Grafs de Middenheim, comme beaucoup d'autres dirigeants des provinces du nord de l'Empire, ont toujours eu un champion chargé de protéger son seigneur et de laver dans le sang les éventuels affronts ou insultes qui pourraient lui être faits.

Les Todbringer ont de tous temps choisis ce champion sans se préoccuper de rang social. Ainsi, quiconque peut, lors des quatre premiers jours du carnaval, défier l'actuel champion dans l'espoir d'être accepté comme nouveau champion.

Il y a deux combats par jour : un à 12h30 et l'autre à 13h30. Les challengers sont choisis au tirage au sort. Le combat se termine à l'abandon d'un des participants. Il est interdit de donner des coups avec l'intention visible d'estropier ou de tuer. Les deux combattants doivent porter une armure et des armes similaires afin de ne pas créer de déséquilibres flagrants. Toute utilisation de sorcellerie est formellement interdite. Un sorcier de la guilde et deux prêtres d'Ulric veillent à ce que toutes ces règles soient respectées et désignent le vainqueur au terme du combat.

Si l'actuel champion est vaincu, le vainqueur est personnellement reçu par la Gravin Katarina qui décide ou non d'en faire son nouveau champion. Si cela est le cas, un serment d'allégeance doit être prononcé par le nouveau champion lors d'une cérémonie publique ayant lieu le lendemain du combat.

Le champion reçoit un appartement dans les résidences extérieures du palais ainsi qu'une rente de 20 couronnes d'or par semaine tant qu'il garde son titre.

L'actuel champion, Kassar Brisos, est un véritable Héros de l'Empire ayant participé à la quête qui permit le retour du légendaire marteau de Sigmar : Ghal-Maraz. Aucun P.N.J. ne parviendra cette année à lui reprendre son titre de Champion.

Les incroyables machines de Leonardo da Vizzini (Festag 10 - Marktag 13/de 8h à 18h)

Cette exposition hors du commun témoigne du nouvel engouement de beaucoup pour la science et la technologie. De fait, l'inventeur



Les Jardins Royaux (emplacement 1)

Ces grands jardins fleuris tout proche du palais sont ouverts au public de jour comme de nuit pour toute la durée du carnaval. Ils sont toutefois étroitement surveillés par de nombreux gardes qui ne laissent entrer dans l'enceinte des jardins que des personnes dont l'allure et la tenue sont correctes.

Il n'est pas impossible d'y assister à une promenade de la Gravin Katarina accompagnée des Dames de la cour et de nombreux courtisans.

Spectacles de plein air (Festag 10 - Angestag 17/permanent)

La Gravin Katarina a décrété cette année que les juges spectateurs (ou grands guignols) n'auraient plus seulement un rôle répressif. Ils sont ainsi également chargés de sélectionner les meilleurs musiciens, poètes et bateleurs rencontrés dans les rues et de les inviter à jouer dans les Jardins Royaux, là où ils auront le plus de chance d'être remarqués et appréciés par les aristocrates de la région, peut-être par Katarina elle-même.

C'est donc avec l'espoir de trouver un riche protecteur que les bateleurs sélectionnés se rendent dans les Jardins Royaux pour exercer leur art aux côtés de Rallane Lafarel, le ménestrel elfe de la cour.

Les promeneurs pourront donc apprécier une sélection des meilleurs et des plus raffinés spectacles de bateleurs (théâtre, mime, poésie, musique, acrobatie, etc.) tout en observant les apparitions de la noblesse middenheimoise.

tiléen Leonardo da Vizzini est un véritable génie dont la réputation dépasse aujourd'hui les frontières de son pays. La rumeur circule d'ailleurs que l'empereur lui-même a souhaité le rencontrer à Middenheim pour étudier la conception et la fabrication de nouvelles armes.

Les merveilles technologiques présentées par Leonardo sur la Kriegerplatz restent relativement innocentes. Les visiteurs peuvent cependant découvrir des objets uniques et jamais vus jusqu'ici. Outre de complexes et somptueux mécanismes d'horlogerie, on peut admirer une remarquable collection d'automates dont quelques musiciens répétant inlassablement quelques mesures saccadées. Le clou de l'exposition est le prototype d'une machine volante sur laquelle Leonardo affirme avoir réussi l'exploit d'exécuter un vol plané sur une longueur de cinquante mètres.

Les illusions épiques d'Abelar le Glorieux (Backertag 14 - Konistag 16/de 19h à 21h)

Maître illusionniste de la guilde des sorciers et alchimistes de Middenheim, Abelar le Glorieux a conçu un spectacle aussi grandiose qu'original. Aidé par deux autres illusionnistes, il met en scène les exploits héroïques et les récits épiques contés avec talent par un artiste de la troupe du collège royal de Musique.

Alors que le conteur narre les batailles menées contre les forces chaotiques par de nobles héros, les scènes apparaissent devant les yeux ébahis des spectateurs, résultat de puissantes illusions magiques. Des images fantastiques semblant sortir d'un doux rêve alternent avec des visions cauchemardesques de champs de bataille. Les spectateurs se retrouvent au milieu des grandes heures de l'histoire, fascinés par la narration et les illusions jusqu'à ressentir eux-mêmes l'exaltation ou la peur des héros dont on conte les exploits.

Le dernier jour, Abelar a préparé avec soin son grand final : le récit du prodige de Wolfenburg.

Exposition de sculptures vivantes (Festag 10 - Angestag 17/permanent)

Les œuvres des meilleurs sculpteurs de la région ont été rassemblées pour être exposées durant tout le carnaval à travers les allées fleuries des Jardins Royaux. Afin d'augmenter encore la magie du lieu, les membres de la guilde des sorciers ont lancé sur les statues de nombreux enchantements, donnant ainsi à ces objets inanimés l'apparence d'une vie propre. Les sculptures bougent ou changent d'attitude, la pierre ou le bois des statues émet des reflets étranges et colorés.

Bal des duels courtois (Festag 10 - Marktag 13/de 18h à 22h)

Dans le partie sud-est des Jardin Royaux se retrouvent pendant quatre soirées la jeunesse célibataire de Middenheim pour un bal aux règles un peu particulières.

La tradition veut que quand un homme y invite une jeune femme à danser, cela revienne à déclarer implicitement vouloir celle-ci pour cavalière durant tout le carnaval. Si la jeune femme accepte la danse, le couple ainsi formé a le devoir de ne plus se séparer et de profiter du carnaval jusqu'à sa clôture. Le jeune homme et sa cavalière doivent toutefois assister à chacun des bals. Ainsi, un nouveau prétendant peut inviter une jeune femme déjà accompagnée d'un cavalier. Il s'en suit un duel courtois. La jeune fille doit définir une épreuve de son choix durant laquelle les deux prétendants s'affronteront pour gagner ses faveurs. Les jeunes filles raffolant de ce genre d'épreuves, il n'est pas rare de les voir aguicher de nombreux gentilhommes dans l'espoir d'être la plus convoitée des dames du Bal.

Le M.J. peut s'inspirer des exemples de duel suivants ou en imaginer lui-même.

- **Duel au premier sang :** Le combat se fait généralement à la rapière ou à l'épée. C'est un combat non mortel qui doit s'interrompre dès la première goutte de sang versée. Les participants doivent respecter les règles élémentaires de l'honneur et de la courtoisie.

- **Duel verbal sur un thème défini par la dame :** La jeune fille choisit un thème (la fête, l'amour, l'art, etc.) sur lequel les deux prétendants doivent discourir publiquement. Il s'agit principalement de faire preuve de sens de la répartie tout autant que de culture. Le vainqueur est désigné par les applaudissements du public dès qu'il semble qu'un des deux concurrents domine l'autre.

- **Duel de costumes :** Les deux prétendants doivent revenir dans l'heure qui suit avec un nouveau costume ou déguisement. Celui dont l'habit sera le plus beau et original sera désigné vainqueur par la belle.

- **Duels des déclarations :** Chacun des deux prétendants doit à son tour déclarer sa flamme à la dame. Il peut le faire en prose, en vers ou en musique. La déclaration la plus originale et la plus enflammée sera choisie par la jeune fille convoitée et le public attentif.

- **Duel de présents :** Chacun des deux prétendants dispose de deux heures au terme desquelles il doit revenir présenter un cadeau à la dame. Celle-ci ne peut en accepter qu'un, qui désignera son futur cavalier.

- **Chasse à la damoiselle :** La dame convoitée et quelques-unes de ses amies revêtent le même costume traditionnel (un masque blanc et une grande et ample robe de satin rouge dont la taille rend difficile les déplacements) et se dispersent dans la ville. Les prétendants attendent une demi-heure avant de commencer la chasse. Le vainqueur est le premier à retrouver la dame convoitée.

Le zoo merveilleux de Benabar d'Arabie (Backertag 14 - Angestag 17/de 9h à 19h)

Dans la partie ouest des jardins se dresse un petit chapiteau entouré de quelques roulottes. Ce zoo hors du commun rassemble des animaux souvent bien étranges pour les Middenheimois. En entrant sous le chapiteau (1 Co), les visiteurs peuvent assister aux numéros exceptionnels de singes savants, d'un éléphant et son dompteur, d'un groupe de magnifiques pur-sang arabes étonnement dressés. Les roulottes renferment de nombreux fauves (lions, panthères, hyènes rieuses, etc.) que les badauds peuvent admirer à loisir à travers les lourds barreaux de leur cage.

Le Mémorial de la peste noire et West Weg (emplacement 6)

Au carrefour des deux grandes voies que sont la West Weg (rejoignant la porte ouest) et la Sudeten Weg (rejoignant la porte impériale au sud) se dresse une grande statue de bronze. Il s'agit du Graf Gunthar, représenté en train de porter un enfant tandis qu'il écrase du pied un énorme rat. Ce mémorial commémore la terrible peste noire de 1111 durant laquelle, sur ordre du Graf, la cité fut condamnée pendant six mois pour empêcher la propagation de la maladie à l'extérieur de ses murs.

Parade des Héros et défilé des ignominies (Marktag 13/de 14h à 16h)

Il s'agit d'une grande parade militaire rassemblant et honorant les ordres de chevalerie et les Héros qui se sont illustrés dans la lutte contre le Chaos. La plupart des ordres de chevalerie de l'Empire y sont représentés et c'est la première année que défileront dans leurs plus belles armures les chevaliers de l'ordre de la Sainte Union.

Les prestigieux chevaliers et héros sont suivis par le défilé des "ignominies", cortège monstrueux de créatures chaotiques enchaînées ayant été capturées lors des derniers raids effectués au plus profond des forêts de l'Empire. En tête du défilé, deux humains dont la langue a été coupée sont attachés dans un chariot. Accusés de nécromancie, ils avancent lentement vers le mémorial où les attendent deux bûchers. Derrière eux, quelques gobelins, un orque et un groupe d'hommes-bêtes



avancent courbés sous les insultes de la foule et une pluie de projectiles.

Remontant la West Weg, le cortège s'arrête au mémorial pour l'exécution des nécromants, puis continue sa route jusqu'au Stadium où les "ignominies" seront livrées aux gladiateurs.

Broc d'or (Backertag 14/de 14h à 17h)

Il s'agit d'une course de chariots et diligences organisée par la Compagnie de la Tour du Roc de Middenheim. Le départ de la course est donné au pied du mémorial de la peste noire. Les concurrents doivent suivre un parcours balisé le long duquel la garde veille à ce qu'il n'y ait pas d'accident. Le vainqueur est le premier équipage à franchir la ligne d'arrivée après trois tours du parcours.

Les équipages doivent suivre la West Weg jusqu'à un dangereux virage sur la gauche les conduisant à travers Sudgarten vers le Grunpark. Après avoir exécuté le tour du parc, les diligences et chariots repartent vers l'est au milieu des entrepôts de Brotkopfs pour déboucher sur la Sudeten Weg, non loin du mémorial.

Le parcours est relativement dangereux, avec des virages serrés où il est difficile de ne pas renverser son véhicule si l'on arrive un peu trop vite. La course attire un nombreux public se postant le long du parcours derrière quelques protections rudimentaires.

Cette année, le Broc d'or rassemble les six équipages suivants : une diligence de la Tour du Roc, deux autres de la compagnie des Quatre Saisons d'Altdorf, une de la compagnie du Loup Courant de Middenheim, un chariot de la compagnie de roulage Richter de Salzenmund, un autre chariot mené par un équipage indépendant de Carroburg.

Le Stadium Bernabau (emplacement VI)

Au sud du Grand Park s'élève, au-dessus des étals de la foire, un colossal amphithéâtre pouvant accueillir près de 5. 000 spectateurs. C'est ici que se déroulent les rencontres de Ballon-morveux ainsi que la plupart des manifestations sportives et combats de gladiateurs de la cité.

Peu d'autres villes dans le Vieux Monde peuvent se vanter de posséder un tel bâtiment pour ce genre de manifestations.

De nombreux colporteurs et quelques buvettes profitent de l'affluence considérable pour s'installer au pied du Stadium à chaque spectacle. *La tête du Gladiateur*, une taverne construite sous la tribune principale, reste réservée aux membres (20 Co par mois).

Championnat de Ballon-morveux (Wellentag 11 - Angestag 17/de 15h à 16h)

Le Ballon-morveux est un sport d'équipe, ressemblant vaguement au football, qui doit son nom au fait que le ballon est traditionnellement un morveux attaché en boule au moyen de nombreuses lanières de cuir.

Ce sport assez peu développé en dehors de Middenheim attire toujours ici un vaste public de supporters.

Cette année, le championnat accueille huit équipes sélectionnées qui s'affronteront à raison d'une rencontre par jour. De nombreux paris sont engagés à l'extérieur et dans le Stadium, auxquels les P. J. pourraient participer. Voici donc la liste des rencontres, les résultats et la cote de chaque équipe :

- Wellentag - Éreinteurs de la Porte sud (2 contre 1) 2-1 Charretiers de Bergsburg (5 contre 1)
- Aubentag - Diligences du Loup Courant (7 contre 1) 0-4 Garde de Middenheim (2 contre 1)
- Marktag - Mineurs de Lidenheim (3 contre 1) 3-2 Forestiers de Beeckerhoven (4 contre 1)
- Backertag - Patrouilleurs d'Elsterweld (5 contre 1)1-0 Loups de l'Altquartier (3 contre 1)
- Bezahltag - (Demi-finale) Éreinteurs de la Porte sud (2 contre 1)3-0 Mineurs de Lidenheim (4 contre 1)
- Konistag - (Demi-finale) Garde de Middenheim (2 contre 1) 2-3 Patrouilleurs d'Elsterweld (6 contre 1)
- Angestag - (Finale) Patrouilleurs d'Elsterweld (5 contre 1) 2-4 Éreinteurs de la Porte sud (2 contre 1)

Combats de gladiateurs (Marktag 13/de 16h à 18h)

Même si ce genre de spectacle a tendance à tomber en désuétude dans le Vieux Monde, il attire toujours un public assez large. Les gladiateurs sont, aujourd'hui, des guerriers libres s'affrontant dans des combats rarement mortels. Certains de ces hommes parviennent encore à devenir de



véritables vedettes s'attirant l'admiration du public pour leur courage et leur science inégalée du combat.

Après quelques combats entre gladiateurs, prétexte à de nombreux paris, l'arène du Stadium accueillera les orques, gobelins et hommes-bêtes récemment capturés. Après avoir défilé sous les insultes et les projectiles de la population middenheimoise, les "ignominies" (Cf. p. 36) seront ainsi livrées aux gladiateurs professionnels pour un final très attendu.

Le collège royal de Musique (emplacement V)

Magnifique bâtiment circulaire surmonté d'un large dôme travaillé et couronné de statues, le collège royal de Musique est incontestablement le centre de la vie culturelle des classes bourgeoises et aristocratiques de Middenheim.

Son orchestre, renommé dans tout l'Empire, bénéficie de l'argent de nombreux mécènes. C'est aujourd'hui, pour tout musicien, une véritable source de prestige et un signe de réussite personnelle que d'intégrer cette brillante formation.

Chorale de la Vallée des nains (Festag 10 et Aubentag 12/de 21h à 23h)

Formation de chanteurs nains originaires des Montagnes Grises, cette chorale a toujours été un invité de marque à Middenheim et attire un large public, dont de nombreux nains du Secteur de la Venelle.

Le prix des places varie entre 1 et 10 Co selon l'emplacement.

Les Meistersinger d'Altdorf (Wellentag 11/de 21h à 23h)

Cette chorale du Conservatoire Impérial d'Altdorf connaît un succès grandissant depuis quelques années. Son répertoire reste toutefois très classique et puise ses oeuvres parmi les chants traditionnels et liturgiques.

Le prix des places varie entre 1 et 10 Co selon l'emplacement.

Les Ballets de Laurelorn (Marktag 13/de 21h à 23h)

Il s'agit là d'une formation tout aussi exceptionnelle que récente et encore méconnue. Cette troupe, uniquement formée d'elfes sylvains, présente un spectacle de danses typiquement elfes. Cinq musiciens accompagnent le somptueux ballet de trois magnifiques danseuses accomplissant des prouesses de souplesse et d'agilité.

Le prix des places varie entre 1 et 6 Co selon l'emplacement.

L'or du Reik (Backertag 14 et Bezahltag 15/de 20h à 23h)

Cet opéra en deux parties inspiré d'une antique légende est la dernière et très attendue création de Gerhard Carlorff, compositeur middenheimois de renom.

Le prix des places varie entre 2 et 12 Co selon l'emplacement.

Le collège de Théologie (emplacement IV)

Fondé en 1762 pour former les prêtres du clergé d'Ulric, le collège de Théologie est un important bâtiment qui possède notamment l'une des plus grandes bibliothèques de Middenheim. Sa collection d'écrits religieux, unique dans tout l'Empire, rassemble aujourd'hui d'antiques textes concernant de très nombreuses autres religions que celle d'Ulric.

Exposition des arts religieux (Wellentag 11 - Bezahltag 15/de l0h à 18h)

Regroupant des sculptures, des gravures et des tentures comme de magnifiques manuscrits enluminés et quelques objets de culte, cette exposition représente pour l'initié un véritable témoignage de l'histoire de l'art religieux dans le Vieux Monde. L'exposition est loin de ne concerner que le culte d'Ulric et un visiteur attentif pourra même y découvrir quelques magnifiques et précieux objets rituels du culte proscrit et honni de Khaine.

Le temple d'Ulric (emplacement II)

Le temple d'Ulric, déjà décrit plus haut, a également voulu avoir sa place parmi les festivités du carnaval. La lourde porte de la forteresse est donc ouverte en permanence à un large public, parmi lequel de nombreux pèlerins dont certains sont venus de fort loin pour admirer le plus grand temple d'Ulric et s'y recueillir solennellement.

Exposition des arts norscans (Festag 10 - Bezahltag 15/de l0h à 18h)

En dehors du domaine des scaldes (troubadours de Norsca), l'art norscan reste principalement religieux, largement dédié à Ulric et à la guerre. Cette exposition rassemble donc de magnifiques fresques, tentures et sculptures ainsi qu'une vaste collection d'armes récemment importées de la péninsule norscanne. Les visiteurs pourront d'ailleurs découvrir une magnifique hache de bataille en fer gravé et ciselé, véritable objet d'art et royal cadeau de Gustav Ier à Ar-Ulric.

L'existence de cette exposition n'est toutefois pas innocente. Elle témoigne parfaitement de la volonté du clergé d'Ulric de voir s'établir un rapprochement politique et religieux entre les puissances du nord du Vieux Monde.

Chants liturgiques (Aubentag 12 - Backertag 14/de 20h à 22h)

Les portes de la grande salle du temple ont été ouvertes cette année à la chorale du collège de Théologie qui pourra, pour trois soirées, bénéficier d'une acoustique exceptionnelle. Les chants ont bien évidemment été puisés parmi le large répertoire des chants religieux et guerriers du culte d'Ulric.

Le temple de Sigmar (emplacement III)

Le temple de Sigmar, déjà décrit plus haut, doit cette année à la présence de l'empereur un rôle important dans les festivités du carnaval. De très nombreux fidèles sont venus de tout l'Empire afin de voir et acclamer Heinrich Ier. Beaucoup, parmi eux, souhaitent profiter de cette occasion exceptionnelle pour s'initier et entrer ainsi dans le clergé du dieu protecteur de l'Empire.

Audiences impériales

(Festag 10 - Aubentag 12/de 9h à 18h)

Après avoir ouvert le carnaval au terme d'une cérémonie dédiée à Ulric, il était logique que l'empereur rende également hommage à Sigmar. C'est donc dans le temple de la divinité patronale de

l'Empire que Heinrich Ier a choisi de recevoir et d'écouter son peuple.

Un trône a été installé dans la nef centrale de la salle du culte. Pendant trois journées, l'empereur y siège, entouré de quelques conseillers et d'un important cordon de gardes. Il souhaite recevoir les doléances de ses sujets, répondre à leurs préoccupations et s'il y est amené, rendre justice.

Dès le matin de Festag, un impressionnant cortège de pèlerins et de citoyens se forme devant les portes du temple pour venir voir celui que beaucoup considèrent comme un demi-dieu. Certains sont venus pour exprimer leurs problèmes, d'autres afin que l'empereur leur rende justice dans des affaires personnelles ou publiques.

Outre les affaires de justice, beaucoup viennent se plaindre du pouvoir toujours plus important et totalitaire des guildes de l'Empire. Si l'empereur ne peut répondre à toutes les attentes et tous les problèmes de ses sujets, ses paroles sont sages et justes, apportant à tous réconfort autant qu'espoir.

De plus, tout personnage béni par l'empereur a 10 % de chance (à ajuster par le M.J. selon le personnage et les circonstances) de recevoir une Grâce divine de Sigmar.

Le M.J. pourra s'inspirer de l'exemple suivant pour mettre en scène les audiences impériales :

Un vieil homme manchot aux vêtements râpés et élimés s'approche à son tour du trône et s'agenouille devant l'empereur :

- "Votre Majesté Impériale, je suis votre éternel serviteur et vous rend mille fois grâce d'écouter les paroles de l'humble vieillard et impotent que je suis. Artisan forgeron, j'ai servi loyalement pendant trente années la guilde des forgerons et ferronniers de Middenheim. Et puis la guerre est venue. Elle m'a enlevé un frère et deux fils comme elle m'a privé de mon bras. J'étais un honnête artisan, habile et reconnu... je ne suis plus rien aujourd'hui. La guilde a repris l'atelier pour lequel je lui versais un loyer conséquent. Elle a refusé de prodiguer son enseignement à mon dernier fils parce que je n'ai plus les moyens de payer ses cotisations. Sauf votre respect, Majesté, la guilde s'est débarrassée de moi comme d'un chiffon usagé après trente années durant lesquelles ma sueur et mon ouvrage ont nourri des bourgeois avinés et obèses, repus de trop de cotisations et de droits pris au peuple. Aujourd'hui, mon fils et moi en sommes donc réduits à la mendicité. Je ne viens pas demander charité, mais que Sigmar et votre Majesté soient témoins de l'injustice qui m'accable !"

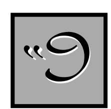
-"Relève-toi, noble vieillard. Tes propos semblent sincères et ton courroux légitime. Les guildes ont cependant reconstruit un Empire jadis dévasté par la guerre et la misère. C'est de cette louable entreprise qu'elles tirent aujourd'hui leur puissance et leurs richesses. Il n'est toutefois point tolérable que l'appétit de richesse trop insatiable de quelques bourgeois fasse la ruine et le malheur de mes sujets. Si je ne peux te rendre ton bras, j'essaierais au moins de te rendre la dignité dont on t'a privé. " L'empereur se tourne vers l'un des officiers de son escorte : "Capitaine, accompagnez cet homme et rejoignez son fils. Ensemble, vous irez au siège de la guilde des forgerons et ferronniers. Vous direz que l'empereur souhaite acheter une nouvelle épée, une arme de la plus belle facture. Vous direz également que j'ai désigné le fils de cet homme pour réaliser l'ouvrage, que je souhaite que la guilde lui prodigue gracieusement l'enseignement qui lui permettra d'accomplir sa tâche et que, enfin, je paierai 200 couronnes d'or pour cette commande en espérant que l'ouvrage les vaut. J'attendrai deux années au terme desquelles j'espère que le fils de cet homme conclura son apprentissage par un chef-d'œuvre. Va, noble vieillard, et fais en sorte maintenant d'être fier de ta descendance. Que Sigmar te bénisse !"

À la suite des audiences, le jour de Marktag sera entièrement consacré à des cérémonies d'initiation au culte de Sigmar, présidées par l'empereur lui-même.




Première partie : Le contexte

Sur les voies du destin



“Il est une loi supérieure qui dirige et mène le cours de l'Histoire. Elle s'inscrit chaque jour sur le Grand Livre des Changements par la main du puissant seigneur Tzeentch, architecte des destins.

Il est dit qu'il baptise parfois certains mortels d'un nom secret qui vient s'inscrire en lettres de sang sur le Grand Livre. Ceux-là côtoieront les dieux et s'illustreront aux côtés des princes et des empereurs qui dirigent le Monde. Ces élus, s'ils suivent la voie du destin qui s'ouvre devant eux, écriront à leur tour une ligne sur le Grand Livre des Destinées et poseront ainsi une nouvelle pierre sur l'édifice interminable de l'Avenir. ”

Préface de L'histoire du Vieux Monde
par Hieronymus Capicchi

NOTES IMPORTANTES

Ce chapitre propose sept personnages-joueurs entièrement conçus pour participer à la Campagne des Grimoires du Destin. Nous vous conseillons donc vivement de les utiliser plutôt que d'autres.

Vous êtes toutefois parfaitement libre d'apporter les modifications que vous souhaitez aux profils et équipements proposés. Vous pouvez également changer sans conséquence le sexe de certains de ces P. J. afin qu'ils s'adaptent à votre groupe de joueurs.

Si vous devez faire une sélection parmi les P. J. ci-dessous, nous vous conseillons de choisir en priorité les personnages suivants : Kristen Helgass, Luc de Valchevrière et Zébulon Hasskett.

Si aucun de vos joueurs ne souhaite incarner Kristen, nous pouvons toutefois vous encourager à l'utiliser comme un PNJ. accompagnant les P. J.

Nous vous conseillons de photocopier l'histoire, la personnalité et les motivations relatives à chaque personnage afin que les joueurs puissent s'y référer en toutes circonstances. En revanche, il est préférable que vous recopiez les profils sur des feuilles de personnage vierges. Certaines informations sont en effet, pour quelques personnages, réservées au seul Meneur de Jeu. De plus, cela vous permettra d'apporter d'éventuelles modifications aux personnages.

Si vous tenez cependant à créer vous-même vos P. J. ou à en reprendre d'anciens (ceux, par exemple, qui auraient déjà joué la Campagne Impériale), nous ne pouvons que vous donner les conseils suivants :

Cette campagne est prévue pour des personnages expérimentés achevant leur deuxième ou troisième carrière. Nous vous encourageons toutefois à limiter le nombre d'objets magiques ainsi que l'utilisation de la magie. C'est afin de préserver l'équilibre et l'ambiance du jeu que la magie sous toutes ses formes doit rester une chose rare, puissante et crainte.

Essayez de vous inspirer largement des histoires personnelles des P. J. présentés ci-dessous. Certains éléments de ces histoires auront une grande importance dans la suite de cette campagne. Les P. J. seront notamment amenés au cours des différents scénarios à rencontrer d'anciennes connaissances ou des membres encore vivants de leur famille respective. De même, les carrières et cheminements professionnels des P. J. proposés ont été choisis en fonction des scénarios à venir afin que chaque joueur ait un rôle important et une utilité au sein du groupe.

Évitez dans la mesure du possible de faire jouer cette campagne à des personnages elfes ainsi qu'à des personnages ayant de fortes convictions religieuses (prêtres, druides, répurgateurs, etc.). La suite de la campagne (le second tome) prévoit en effet d'importants changements d'allégeance et de convictions qui pourraient créer de graves problèmes à des personnages de ce type.

Les personnages débutant cette campagne devraient tous être d'alignement Neutre et ne pas avoir suivi de carrière religieuse durable.

Même si les P. J. ci-dessous ont toutes les raisons d'entrer dans l'intrigue de la campagne, il devrait être facile d'imaginer pour d'autres P. J. de nouvelles motivations les poussant à participer au premier scénario.

KRISTEN HELGASS

Kristen est sans aucun doute l'un des personnages centraux du groupe. C'est elle qui a les meilleures raisons de participer pleinement à la campagne à venir. Beaucoup d'autres P. J. sont en fait là pour l'accompagner. Érudite et aventurière dans le sens le plus noble du terme, elle devrait logiquement être le moteur du groupe.

Histoire

Kristen est née à Kemperbad le troisième jour de Vorhexen de l'an 2482. Elle fait partie de ces quelques privilégiés qui ont eu la chance de naître dans une famille extrêmement riche. Puissant marchand de l'une des cités les plus commerçantes et opulentes de l'Empire, Ludwig Helgass, son père, devient en 2492 le maître de la guilde des marchands de Kemperbad, ville franche du sud du Reikland.

La jeune Kristen bénéficie donc d'une éducation exceptionnelle. Après avoir reçu l'enseignement des meilleurs précepteurs du Reikland, elle part, à l'âge de 16 ans, poursuivre ses études à l'université d'Altdorf. Estudiante douée et éveillée, elle devient assez tôt une érudite notoire, cultivant un goût prononcé pour la connaissance et la découverte.

Foncièrement matérialiste et pragmatique, son père tient pourtant à ce que les années d'études de sa fille ne soient pas pour lui une simple perte sèche d'argent. Mettant un terme à l'entretien financier de Kristen, Ludwig oblige sa fille à gagner elle-même sa vie en faisant d'elle l'une de ses employés. Organisant et dirigeant de vastes et longues expéditions, elle parcourt aujourd'hui les

nations du Vieux Monde en quête de nouveaux marchés pour le compte de son père et ses florissantes affaires.

Personnalité

Dynamique et curieuse, Kristen est une aventurière tout autant qu'une exploratrice. Désintéressée, les marchés et contrats qu'elle apporte à son père la motivent moins que la possibilité qui lui est donnée de parcourir et découvrir le monde. Ses expéditions restent avant tout pour elle l'opportunité d'assouvir encore et toujours sa soif de savoir et de connaissances autrement qu'en restant cloîtrée dans la pénombre des bibliothèques.

Véritable puits de science, elle manque encore toutefois de sagesse et d'humilité pour être la jeune et remarquable érudite que décrivent ses amis.

Son expression favorite : *"Allons voir çà de plus près !"*

Motivations actuelles

Kristen a appris dernièrement que Friedrich Schwartz, l'un des plus importants concurrents de son père dans le commerce de fer et minerais précieux, se rendait à Middenheim pour un important voyage d'affaires. Selon certaines rumeurs, le but de ce voyage consisterait à mettre en place une nouvelle voie commerciale entre l'Empire et le nord de la Norsca.

Ludwig Helgass a donc envoyé sa fille à Middenheim pour en découvrir plus sur ces rumeurs et, s'il le faut, doubler son concurrent.



KRISTEN HELGASS

Description
Humaine - 32 ans -1 m 73 - 56 kg - cheveux blonds, yeux vert émeraude.

Vocation
Lettrée.

Cheminement professionnel
Estudiante - érudite - **exploratrice.**

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	29	37	2	3	5	33	1	35	35	38	30	34	37
Plan de carrière*		+10	+10	+1	+1	+4		+1	+10	+20		+10	+30	+10
Profil actuel	**4**	**39**	**47**	**2**	**3**	**7**	**63**	**1**	**45**	**35**	**68**	**40**	**34**	**47**

** : Seules les promotions restant à prendre apparaissent sur le plan de carrière.*

Compétences
Alphabétisation -Arme de spécialisation : pistolet - Astronomie - Cartographie - Équitation : cheval - Étiquette - Histoire - Langage secret : classique - Langues étrangères : khazalide, eltharin - Langue hermétique : magikane - Législations - Linguistique - Numismatique - Orientation - Sens de la magie - Sixième sens.

Langues et dialectes connus
Reikspiel - Bretonnien - Nanique - Khazalide - Eltharin.

Religion
Verena.

Points de destin
3.

Alignement
Neutre.

Possessions
Une paire de pistolets (P 8/16/50, FE : 3, Rch 3) avec des munitions et de la poudre pour 10 coups - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) enchanté à la garde ciselée et au manche incrusté de pierres semi-précieuses (considéré comme une arme magique) - Vêtements riches - Tenue de voyage en cuir (PA : 0/1 - Tronc, bras et jambes) - Bijoux en or (valeur : 100 Co.) - Amulette de Cuivre trois fois bénie, offerte par son père (Cf. WJRF p. 183) - Matériel d'écriture - Cartes du Vieux Monde - Cheval de selle.

Richesses
95 Co. - Lettre de crédit de 1. 000 Co. donnée par son père dans l'éventualité d'une expédition (elle peut être changée à la guilde des marchands de Middenheim).

Amis/ennemis

Gunthar Jàger : *"Un véritable père pour moi !"*

Broyar Varnkhan : *"Il connaît l'art du combat et la science qui a fait de la civilisation naine l'une des plus grandes et des plus puissantes de l'histoire du Monde. Un être admirable, mais si différent des hommes."*

Tatiana Krieczowitch : *"Je n'oublierai jamais la vie que je lui dois. Malgré son caractère difficile, c'est un peu ma petite sœur. "*

Luc de Valchevrière : *"Un gentilhomme séduisant que je ne connais pas encore bien, mais dont les compétences pourraient s'avérer fort utiles."*

Docteur Zébius : *"Un agréable compagnon, jovial et sympathique."*

Lothar Vorhexen : *"Le sorcier de mon père ! Il m'inquiète parfois. Je m'en méfie, mais je préfère l'avoir avec moi plutôt que contre moi."*

Friedrich Schwartz : *"C'est le principal concurrent de mon père. Ses méthodes sont dit-on parfois encore moins orthodoxes que celles de mon père. Une personne détestable en bref !"*

Guilliano Vincenzo : *"L'agent et l'âme damnée de Schwartz ! On raconte que c'est un ancien assassin, quoique personne ne l'ait jamais vraiment prouvé. "*

Gotthard Helgass : *"Un cousin germain que je n'ai pas revu depuis mon enfance ! Je crois qu'il est initié au temple de Sigmar à Middenheim."*

Gerhard Richter : *"Un ami personnel de mon père. Je crois que les deux hommes s'apprécient, mais je ne l'ai jamais rencontré. Il est aujourd'hui le maître de la guilde des marchands de Middenheim."*

GUNTHAR JÄGER

Gunthar est sans aucun doute l'archétype du vieux baroudeur qui, même à un âge avancé, ne peut concevoir de se satisfaire d'une vie sédentaire.

Histoire

Gunthar est né le treizième jour d'Ulriczeit de l'an 2471 dans un petit village de mineurs du Reikland : Delfgruber. Ses parents sont tous deux mineurs et gagnent piteusement leur vie malgré un travail acharné. Alors que Gunthar atteint sa douzième année, ses parents décident finalement de quitter la mine pour tenter leur chance dans les Montagnes Grises où d'importants filons d'or auraient été découverts. La vie de prospecteur s'avère pourtant aussi dure que celle de mineur.

En 2488, une importante tribu gobeline menace directement les communautés de prospecteurs des Montagnes Grises. Le détachement de l'armée reiklandaise envoyé par l'empereur arrive trop tard pour sauver une grande partie des populations civiles naines et humaines. Gunthar perd ainsi ses parents dans un indicible massacre dont les images cauchemardesques lui reviennent encore parfois dans son sommeil.

Le massacre des petits prospecteurs et le retard de l'armée censée les protéger profitent pourtant à un riche marchand de Kemperbad, Ludwig Helgass, qui rachète à vil prix les nombreuses et riches parcelles.

Quant à Gunthar, orphelin à l'âge de 17 ans, il n'a pas d'autres choix pour vivre que d'accepter l'emploi proposé par Helgass à tous les prospecteurs ayant survécu au massacre. Il devient rapidement un guide-convoyeur reconnu. C'est en 2510 qu'il rencontre Kristen Helgass qui lui offre un poste d'éclaireur dans la première expédition qu'elle organise.

Personnalité

Renfermé, têtu et râleur, Gunthar cache sous ses airs d'ours mal léché, une nature généreuse et bienveillante.

S'il déteste Ludwig Helgass et toute cette *"sale race de charognards et de profiteurs"*, il éprouve pour Kristen, qui ne ressemble en rien à son "*vautour de père*", une grande admiration ainsi que beaucoup de tendresse. Inséparable d'elle depuis cinq ans, Gunthar a envers Kristen une attitude paternaliste et terriblement protectrice.

Son expression favorite : "*Comme disait un type qu'est dans les bouquins à la p'tite, moi je vous l'dis, l'homme est un chacal pour l'homme.*"

Motivations actuelles

Protéger et épauler Kristen tout en profitant du carnaval pour vider quelques pintes de bière et s'amuser.

Amis/ennemis

Kristen Helgass : *"Ma p'tite fillotte ! ? Qu'est-ce que vous lui voulez ?"*

Broyar Varnkhan : *"Une tête de mule, mais un gars pas manchot et un joyeux compagnon de beuverie."*

Tatiana Krieczowitch : *"Un vrai fauve, c'te bonne femme... et froide comme son pays !"*

Luc de Valchevrière : *"Ce s'rait t'y pas des fois un d'ces décadents pervertis de Bretonnie ! ?"*

Docteur Zébius : *"Y m'fait marrer ce p'tit gars. Toujours l'mot pour rire !"*

Lothar Vorhexen : *"Chut, malheureux ! Ça porte malheur de parler des sorciers."*



GUNTHAR JÄGER

Description
Humain - 43 ans - 1 m 79 - 87 kg - cheveux gris, yeux bleus, peau tannée et ridée.

Vocation
Forestier.

Cheminement professionnel
Prospecteur - guide convoyeur - **éclaireur**.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	36	38	3	4	7	32	1	28	32	24	34	31	23
Plan de carrière*		+10				+2	+10		+10	+10			+10	
Profil actuel	**3**	**46**	**58**	**4**	**5**	**11**	**42**	**2**	**28**	**32**	**34**	**44**	**31**	**23**

** : Seules les promotions restant à prendre apparaissent sur le plan de carrière.*

Compétences
Acuité auditive - Acuité visuelle - Armes de spécialisation : armes de parade, lasso - Bagarre - Camouflage rural - Chasse - Conduite d'attelages - Déplacement silencieux rural - Endurance à l'alcool - Équitation : cheval - Langage secret : forestier - Orientation - Pictographie : éclaireur - Pistage - Soins des animaux - Travail du bois.

Langues et dialectes connus
Reikspiel.

Psychologie
Animosité envers les gobelins - Cauchemars.

Religion
Taal.

Points de destin
2.

Alignement
Neutre.

Possessions
Hache de combat (arme simple) - Rondache (D-2, Prd+20) - Arc (P 24/48/250, FE : 3, Rch 1) et carquois avec 30 flèches - Casque en fer (PA : 1 - Tête) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Tenue de voyage - Chapeau à larges bords - Corde (10 m) - Cheval de guerre léger.
Richesses
26 Co.

BROYAR VARNKHAN

Description
Nain - 62 ans -1 m 43 - 92 kg - cheveux roux, yeux verts.

Vocation
guerrier.

Cheminement professionnel
Combattant des tunnels - mercenaire - **chef sapeur**.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	48	21	4	4	7	20	1	28	52	30	48	45	16
Plan de carrière*									+10	+20	+10			
Profil actuel	**3**	**58**	**31**	**5**	**5**	**9**	**30**	**2**	**28**	**62**	**30**	**58**	**45**	**16**

** : Seules les promotions restant à prendre apparaissent sur le plan de carrière.*

Compétences
Armes de spécialisation : armes de parade, catapultes, explosifs - Coups assommants - Coups précis - Coups puissants - Désarmement - Escalade - Esquive - Exploitation minière - Langage secret : jargon des batailles - Métallurgie - Orientation (sous-sol) - Travail du bois - Travail du fer - Vision nocturne (30 m).

Langues et dialectes connus
Reikspiel - Nanique - Slavien - Khazalide.

Psychologie
Haine envers les gobelins, les orques, les hobgobelins et les Skavens - Animosité envers les elfes - Alcoolisme.

Religion
Grugni.

Points de destin
1.

Alignement
Neutre.

Possessions
Hache de combat magique (arme chasseresse de Skavens : double les dégâts contre les Skavens) - Arbalète (P 32/64/300, FE : 4, Rch 2) et carquois avec 15 carreaux - Bouclier - Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) - Cagoule de mailles (PA : 1 - Tête) - Casque de fer (PA : 1 - Tête) - Pioche - Pelle -Barre de levier - Outils d'artisan (pour le travail du fer et du bois) - Grappin - 2 cordes (10 m) - Bouteille d'eau de vie - Mulet.

Richesses
21 Co.

BROYAR VARNKHAN

Broyar a raté sa vocation. Ayant toujours rêvé de devenir un maître-engingneur reconnu parmi son peuple, l'enfer des forteresses naines des Montagnes du Bout du Monde a pourtant fait de lui un guerrier et un exilé.

Histoire

Né dans la forteresse naine de Zhufbar en 2453, Broyar ne put suivre la voie de son père, maître-engingneur célèbre et renommé dans toutes les Montagnes du Bout du Monde. Assiégée par les skavens, la communauté naine avait un besoin toujours croissant de combattants des tunnels. Encore très jeune, Broyar apprit donc le maniement des armes. D'année en année, la résistance naine s'effritait toutefois face au nombre toujours croissant et à la sombre magie des redoutables Skavens. Beaucoup des compagnons de Broyar qui ne succombèrent pas aux combats acharnés furent touchés par la dégénérescence du Chaos qu'entraînait la proximité des pierres distordantes apportées par les serviteurs du Rat Cornu. Les mages-forgerons de Zhufbar créèrent plusieurs armes destinées à donner l'avantage aux combattants des tunnels nains, mais cela ne suffisait pas encore. Broyar reçut l'une de ces armes et c'est sans doute à elle qu'il doit d'être encore en vie aujourd'hui.

À la mort de ses parents, tués en 2492 par la sorcellerie d'un Devin Gris, Broyar se résolut enfin à fuir le cauchemar de Zhufbar. Il



s'exila donc dans l'Empire où il vécut de la seule chose qu'il sache faire : le combat. À Talabheim, il rencontra Kassar Brisos (l'actuel champion de la Gravin de Middenheim) et travailla quelques années avec lui au sein d'une petite compagnie de mercenaires nains, louant leurs services aux seigneurs locaux de l'Empire et de Kislev pour traquer les gobelins des forêts et les hommes-bêtes. C'est durant cette période qu'il fit la connaissance du vieux Kehorg, le chef sapeur de la compagnie. Kehorg devint à la fois son ami et son professeur. Alors que la compagnie de Kassar partait vers le nord de Kislev, Kehorg, trop vieux, préféra retourner auprès de sa famille, dans les Montagnes Grises. Broyar le suivit, désireux de poursuivre son apprentissage. Le vieux chef sapeur mourut deux ans après son retour.

En 2514, Broyar fut engagé comme chef sapeur dans une expédition menée par Kristen dans les Montagnes Noires en vue de restaurer une ancienne mine d'or. Il se lia d'amitié avec Gunthar et tous deux devinrent les meilleurs compagnons de beuverie.

Personnalité

Broyar a souvent l'impression d'être une relique d'un passé révolu. Nostalgique, il songe souvent à la grandeur passée de la civilisation naine et noie dans l'alcool le chagrin, le désespoir et la rage qu'il éprouve en se remémorant son passé. Bourru, irritable et renfermé, il a peu d'amis et n'attache d'importance qu'à la dernière chose qui, selon lui, reste à la civilisation naine : l'engingnierie.

Son expression favorite : *"C'est pas nain ça ! Ça cassera avant que j'ai le temps de finir ma... Crac... phrase."*

Motivations actuelles

Broyar est relativement satisfait de son emploi actuel, mais il reste obsédé par l'idée de trouver un maître-engingneur qui puisse poursuivre son enseignement.

Amis/ennemis

Kristen Helgass : *"Quelqu'un de bien ! Une femme savante, volontaire et juste, que je respecte. "*

Gunthar Jäger : *"Si y'a une chose qu'y sait faire aussi bien qu'un nain, c'est boire une pinte !... c'est d'jà ça !"*

Tatiana Krieczowitch : "Elle aurait pu être naine, c'te p'tite, si elle était pas aussi ignare que tous ces humains !"

Luc de Valchevrière : *"Un jeune blanc-bec avec des manières d'elfe... sans intérêt !"*

Docteur Zébius : *"Y faut avouer qu'elle est bien marrante, c'te p'tite chose bruyante et gesticulante !...même s'y m'agace des fois. "*

Lothar Vorhexen : *"Quand on a dit que c'est un sorcier, on a tout dit !... Faut s'en méfier !"*

Kassar Brisos : *"Un fameux combattant et un être exceptionnel ! Ça me rappelle le temps où les armes faillirent aussi devenir ma raison de vivre."*

TATIANA KRIECZOWITCH

Farouche, froide et dure, parfois cruelle, Tatiana ressemble beaucoup à son pays, Kislev, d'où elle dut s'exiler sans espoir de retour. Elle commence à peine aujourd'hui une nouvelle vie dans l'Empire.

Histoire

Tatiana est née dans un petit hameau isolé et anonyme au nord de Kislev le premier jour de Nachexen de l'an 2484. Son enfance fut assez tranquille au sein d'une famille de petits éleveurs. Ses parents, comme beaucoup d'autres familles de la région, étaient pauvres et survivaient laborieusement dans ce pays froid et hostile. La tyrannie exercée par le seigneur local, le comte Andreï Djarnov, contribua également à faire de cette difficile survie un véritable enfer. Durant l'hiver 2499, la misère et la famine frappèrent durement le hameau. Plusieurs villageois moururent ainsi de faim ou de froid, dont les deux jeunes frères de Tatiana. Excédés par l'indifférence hautaine et méprisante de l'aristocratie locale, le village se souleva. La population révoltée s'amassa devant le manoir du comte Djarnov, réclamant du pain. Face aux menaces du comte, le peuple gronda. La tension monta jusqu'aux premiers actes de violence. Le chien de berger de Tatiana (Kvas) grogna alors et attaqua le comte Djarnov. Ce dernier s'apprêtait à sortir son épée quand, au milieu des quelques projectiles lancés sur les soldats, un boulet de la fronde de Tatiana vint le frapper en pleine tête.

Si le comte Djarnov survécut au coup, il perdit définitivement son œil droit. Mise hors la loi, Tatiana fut obligée de fuir alors que sa famille était intégralement exécutée par les soldats du comte.

Accompagnée par quelques amis, Tatiana rejoignit bientôt une petite bande de brigands locaux menés par Ivan le Rouge où elle survécut par le vol et le pillage.

En 2511, Ivan le Rouge, face au nombre croissant des troupes d'hommes-bêtes, se résolut à fuir sa forêt et décida de partir vers les contrées plus paisibles de l'ouest. Accompagnant les brigands, Tatiana passa donc bientôt la frontière de l'Empire avec l'espoir secret de se refaire là une nouvelle vie. Elle ne se résolut toutefois pas à quitter tout de suite la bande d'Ivan pour se retrouver seule dans ce vaste pays étranger.

En 2512, non loin de Talabheim, la bande d'Ivan s'attaqua à un important convoi de marchandises. L'embuscade s'engagea mal et

TATIANA KRIECZOWITCH

Description
Humaine - 31 ans - 1 m 72 - 54 kg - cheveux auburns, yeux bleus.

Vocation
Forestier/guerrier.

Cheminement professionnel
pâtre - hors-la-loi - **garde du corps**.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	5	38	33	3	4	6	38	1	26	28	27	31	30	33
Plan de carrière*		+10												
Profil actuel	**5**	**48**	**53**	**4**	**4**	**8**	**48**	**22**	**26**	**28**	**27**	**41**	**30**	**33**

** : Seules les promotions restant à prendre apparaissent sur le plan de carrière.*

Compétences
Armes de spécialisation : armes à 2 mains, fronde - Bagarre - Camouflage rural - Connaissance des plantes - Coups assommants - Coups puissants - Course à pied - Déplacement silencieux rural - Emprise sur les animaux - Équitation : cheval - Escalade - Esquive - Langage secret : jargon des batailles - Musique : instruments à vent - Piégeage - Reconnaissance des pièges - Résistance accrue - Soins des animaux.

Note : *les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil initial du personnage.*

Langues et dialectes connus
Reikspiel - Slavien.

Religion
Ulric.

Points de destin
3.

Alignement
Neutre.

Possessions
Épée à 2 mains (I-10, D+2) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Fronde (P 24/36/150, FE : 3, Rch 1) et 40 boulets - Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) - Cagoule de mailles (PA : 1 - Tête) - Casque de fer (PA : 1 - Tête) - Flûte de pan - Cheval de guerre léger.

Richesses
18 Co.

KVAS (chien domestique)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil actuel	6	41	0	2	2	3	30	1	0	48	16	43	43	0

la bataille s'avéra rude. Non loin de Tatiana, Ivan se traça un chemin de sang à travers l'escorte du convoi pour arriver face à une jeune fille désarmée criant ses ordres aux soldats. Par un brusque élan de courage et d'espoir, Tatiana décida de tenter sa chance et changea de camp. S'interposant devant le chef des brigands, elle sauva la vie de la jeune fille et parvint à tuer Ivan le Rouge, mettant ainsi en fuite le reste des brigands, médusés.

Tatiana venait de sauver la vie de Kristen Helgass qui l'engagea immédiatement comme garde du corps et lui offrit sa protection malgré le désaccord virulent de Gunthar Jäger.

Personnalité

Tatiana est une personne difficile d'abord. Peu bavarde, froide et distante, elle semble avoir tant souffert par le passé qu'encore aujourd'hui, un sourire reste une chose extrêmement rare sur son visage.

En fait, son histoire lui a appris une chose : il n'est point de loi qui soit au-dessus de la loi du Talion, celle du plus fort.

Depuis sa rencontre avec Kristen et son intégration dans l'Empire, on a toutefois l'impression qu'elle apprend petit à petit à profiter de la vie. Son cœur semble ainsi se réchauffer à mesure que s'éloigne dans le passé le souvenir de Kislev.

Son expression favorite : *"... J'en fais mon affaire !"*

Motivations actuelles

Protéger Kristen avec qui elle s'entend d'autant plus que les deux jeunes femmes partagent un goût prononcé pour les voyages et la découverte.

Amis/ennemis

Kristen Helgass : *"C'est à elle que je dois d'avoir pu recommencer une nouvelle vie*



dans ce grand et magnifique Empire. Sans elle, j'aurais sans doute fini à la potence un jour ou l'autre."

Gunthar Jäger : *"C'est un brave et honnête homme !"*

Broyar Varnkhan : *"Parfois difficile à supporter, il est toutefois extrêmement compétent et sait souvent se montrer indispensable."*

Luc de Valchevrière : *"Il ne m'impressionne pas et je ne lui dois rien ! Son sang n'a pas plus de valeur que le mien sous prétexte qu'il est noble."*

Docteur Zébius : *"Sa compagnie est agréable, mais je crois qu'il ne vaut guère mieux que son compagnon bretonnien."*

Lothar Vorhexen : *"Je n'apprécie qu'assez peu la fréquentation des sorciers, mais sa présence est souvent sécurisante."*

LUC DE VALCHEVRIÈRE

Gentilhomme bretonnien, Luc est un aventurier au sens le plus péjoratif du terme, doublé d'un incorrigible joueur et coureur de jupons. Toutefois, la marche du temps et son âge ont commencé à lui faire perdre un peu de l'insouciance de sa jeunesse.

Histoire

Luc est né le dix-septième jour de Brauzeit de l'an 2481 dans la petite baronnie de Valchevrière, près de Parravon en Bretonnie. Dans sa petite vallée des Montagnes Grises située à la limite nord de la forêt de Loren, il connut une enfance tranquille, relativement épargnée par la corruption et la décadence inhérente à l'aristocratie bretonnienne. D'un caractère aventureux et instable, passionné par les armes et l'équitation, insatiable courtisan et charmeur, il se fit remarquer au point où sa réputation parvint rapidement à la cour du roi Charles. A l'âge de 20 ans, il quitta donc sa famille pour répondre à l'invitation de la cour malgré les mises en garde répétées de son père, le baron.

Durant son voyage jusqu'à Guisoreux, puis Oisillon où s'élève le palais royal, le jeune gentilhomme découvrit toute l'ampleur de la décadence de la noblesse ainsi que l'oppression d'un peuple misérable et désespéré. Révolté par le contraste saisissant entre la paisible prospérité de sa vallée provinciale et l'abjecte corruption des grandes cités bretonniennes, Luc devint rapidement la proie de maintes intrigues et tracasseries policières en prenant à plusieurs reprises parti pour des roturiers persécutés par l'aristocratie locale.

C'est en 2493, à la cour du roi, qu'il provoqua inconsciemment devant la noblesse bretonnienne réunie, sa disgrâce et son exil forcé. Témoin des mauvais traitements infligés par pure cruauté à une jeune soubrette, Luc provoqua en duel et tua le duc de Quenelles, coupable des faits. Mis immédiatement hors la loi par le roi présent, Luc parvint à fuir en dérobant le magnifique destrier arabe que le duc était venu offrir à sa Majesté royale.

Luc de Valchevrière commença ainsi une vie d'errance et d'exil qui le conduisit dans les Wastelands, puis dans l'Empire, où il se lia d'amitié avec Zébulon Hasskett. La paire d'amis essaya tant bien que mal de gagner sa vie par le jeu, les armes et à l'occasion le vol et l'escroquerie. Conscient de ne pouvoir continuer à vivre ainsi, Luc chercha sans succès une place de capitaine mercenaire jusqu'à ce qu'il rencontre Kristen Helgass à Kemperbad. Attirée par le charme et l'éducation du gentilhomme bretonnien, Kristen invita Luc à l'accompagner dans son voyage jusqu'à Middenheim.

Personnalité

Insouciant, irresponsable, cabotin et querelleur, Luc s'illustre toutefois par un sens profond de la justice et de l'équité, quoiqu'assez personnel. S'il vole parfois avec la complicité de Zébulon, ses victimes sont toujours choisies parmi les plus arrogants et riches des bourgeois ou aristocrates. S'il tue aussi quelquefois, c'est toujours pour se défendre ou faire payer des fautes qui sont impardonnables à son sens : l'injustice, la cruauté et le fanatisme aveugle.

Il se veut, à sa façon, une espèce de chevalier servant des temps modernes, prompt à s'intéresser aux problèmes de chacun dans l'espoir de trouver une jolie veuve ou un jeune orphelin à sauver.

Malgré tant de bonnes intentions, Luc a toujours eu et a encore beaucoup plus d'ennemis que d'amis.

LUC DE VALCHEVRIERE

Description
Humain - 35 ans -1 m 82 - 71 kg - cheveux noirs, yeux bleus.

Vocation
Guerrier.

Cheminement professionnel
Gentilhomme - **duelliste**.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	35	36	2	3	6	30	1	26	34	36	28	33	48
Plan de carrière*		+10	+20		+3	+1					+10	+10	+10	
Profil actuel	**4**	**65**	**46**	**3**	**3**	**8**	**50**	**2**	**36**	**44**	**56**	**48**	**43**	**68**

** : Seules les promotions restant à prendre apparaissent sur le plan de carrière.*

Compétences
Acuité visuelle - Alphabétisation - Ambidextrie - Armes de spécialisation : armes de parade, escrime, pistolet - Baratin - Chance-Charisme -Coups précis - Coups puissants - Désarmement - Éloquence - Équitation : cheval - Esquive - Étiquette - Héraldique - Jeu - Sens de la répartie.
Note : les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil initial du personnage.

Langues et dialectes connus
Reikspiel - Bretonnien.

Religion
Myrmidia.

Points de destin
3.

Alignement
Neutre.

Possessions
Rapière (I+20, D-1) - Main gauche (D-2, Prd-10) - Paire de pistolets de duel (P 8/16/50, FE : 3, Rch 3) avec de la poudre et des munitions pour 8 coups - Vêtements coûteux - Chevalière en or avec le sceau des Valchevrière (Valeur : 25 Co) - Tenue de voyage - Veste en cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Jeu de cartes - Paire de dés en os - Destrier pur-sang arabe (Cf. ci-dessous).

Richesses
12 Co.

SULTAN (destrier)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil actuel	9	33	0	5	3	11	30	1	0	10	10	10	10	0



Son expression favorite : *"Pardonnez, belle dame, l'intrusion et écoutez-en les nobles raisons ! Emporté à votre vision par une douce passion et une irrésistible attraction, je vous découvre sans compagnon pour vous entourer de méritées attentions. Permettez-moi donc, passées les présentations, de vous offrir une collation et de vous faire ma déclaration."* ou en d'autres occasions, *"Monsieur, la proximité de votre personne me gâche la vue et la vie aussi sûrement que le ferait une fiente d'oiseau me tombant dans l'œil. Sortez à la minute ou battez-vous !"*

Motivations actuelles

Luc espère pouvoir trouver un emploi de capitaine mercenaire dans le cadre de la prochaine expédition organisée par Kristen. Une expédition lointaine ne serait pas pour lui déplaire quand il songe aux nombreux ennemis qu'il s'est déjà fait dans l'Empire.

Amis/ennemis

Kristen Helgass : *"Cette jeune femme m'impressionne. Sa science et son raffinement sont sans aucun doute à l'image de sa saisissante beauté. "*

Gunthar Jäger : *"Un homme compétent et honnête, quoiqu'un peu rustre. "*

Broyar Varnkhan : *"Voilà une personne qui pourrait être fort intéressante sans ce détestable caractère nain."*

Tatiana Krieczowitch : *"Cette donzelle m'a l'air farouche et plutôt dangereuse."*

Docteur Zébius : *"Le meilleur et le plus utile des compagnons ! Il aurait dû naître gentilhomme."*

Lothar Vorhexen : *"Insaisissable et mystérieux, il m'inquiète. C'est le genre d'homme à cacher des choses."*

Hans von Strudell : *"Une bien vieille histoire ! C'est le père d'un jeune arrogant qui me provoqua en duel pour avoir courtisé sa cavalière au bal des jeunes cadets de la garde impériale d'Altdorf, il y a quelques années. Le pauvre homme veut me faire payer la bêtise et l'insolence de son fils."*

et bien d'autres... : *"Je crois avoir fait 25 duels dans mon existence. Tous se sont déroulés loyalement sans que la justice n'ait à s'en mêler. Je crains toutefois de devoir en faire encore au moins autant pour me débarrasser de tous ceux qui par le monde souhaitent encore ma mort."*

ZÉBULON HASSKETT

S'il est dans le monde un halfeling dont il faut se méfier et qu'il ne faut pas sous-estimer, c'est sans aucun doute le fameux Docteur Zébius.

Histoire

Né dans le Moot le dix-neuvième jour de Sigmarzeit de l'an 2462, Zébulon suit la vocation de son père, apothicaire de métier, se destinant à reprendre plus tard la boutique familiale. Malheureusement, un destin cruel va tragiquement frapper le jeune apprenti. Un soir de l'an 2498, Zébulon est appelé d'urgence en l'absence de son père pour préparer un remède pouvant soulager l'ancien du village en proie à de terribles maux d'estomac suite à un festin trop copieux. Ayant participé au même banquet particulièrement arrosé, Zébulon, dont l'esprit est encore embrumé par l'alcool, confond par inadvertance le flacon de feuilles de tilleul pourpre avec celui de lotus noir, stupéfiant qu'il utilise occasionnellement à petites doses, mélangé avec l'herbe à pipe. Ingérant une dose bien trop forte pour son âge, l'ancien échappe de peu à la mort et reste paralysé.

Traité d'empoisonneur, Zébulon préfère fuir le village le soir même plutôt que d'être lynché par la population assemblée et grondante. Il se réfugie donc chez sa tante Thelma, à quelques dizaines de kilomètres dans la campagne, espérant se cacher en attendant de trouver une solution. Apprenant le lendemain qu'il est recherché pour tentative d'empoisonnement par la milice du Moot et que son père l'a publiquement renié, il se résout à quitter définitivement la région. Grâce à l'aide de sa bienveillante tante, il part donc en emportant un mulet chargé d'une grosse quantité d'herbe à pipe qu'il espère revendre dans l'Empire afin de gagner sa vie.

Sa carrière de colporteur s'achève pourtant avant qu'il n'ait eu le temps de revendre ne serait-ce qu'une livre de la précieuse marchandise. Posant pour la première fois le pied en dehors du Moot, la première rencontre qu'il fait avec des humains se déroule fort mal. Attaqué par un groupe de brigands et intégralement dépouillé, il garde encore de cette première aventure de nombreux préjugés et idées fausses sur la nature des hommes.

C'est sans aucun doute cette mésaventure qui explique, encore aujourd'hui, son manque de scrupules à tromper et voler les humains, comme elle explique le choix de sa nouvelle carrière : charlatan. Sans argent ni nourriture, Zébulon n'a d'autre possibilité que d'utiliser ses quelques connaissances et sa bonne mine inspirant confiance pour gagner sa vie en concoctant quelques infusions sans grand pouvoir, qu'il présente comme des remèdes miracle dont

la composition secrète n'est connue que des plus anciens et sages des halfelings. Ainsi naquit donc le fameux Docteur Zébius, redoutable trompeur dont l'arme principale reste encore son apparence tranquille et débonnaire inspirant à tous confiance et sympathie.

En 2503, il a le malheur de tenter d'escroquer à Altdorf un gentilhomme étranger qui s'avère après coup être un diplomate bretonnien, le baron Octave de Terrenoire. Découvert et arrêté par les hommes de main du baron, Zébulon se voit proposer un marché peu banal : plutôt que de le livrer à la milice, Octave de Terrenoire lui propose de travailler comme espion pour le compte de la Bretonnie.

Après quelques missions de renseignements sans grande importance, le Docteur Zébius est chargé de retrouver et de livrer au baron un renégat bretonnien : Luc de Valchevrière. Zébulon parvient assez rapidement à retrouver sa trace. Alors qu'il le suit sur la route en attendant le moment propice pour agir, le malchanceux halfeling tombe dans une embuscade tendue par des mutants appâtés par une proie semblant aussi facile. Attiré par les cris et les bruits du combat, Luc surgit et sauve la vie de Zébulon.

Les deux personnages deviennent aussitôt les meilleurs amis du monde. Tous deux exilés de leur patrie, ils savent dorénavant qu'ils n'ont pas intérêt à mettre les pieds à Altdorf et espèrent se faire oublier des agents bretonniens.

ZÉBULON HASSKETT DIT "DOCTEUR ZÉBIUS"

Description
Halfeling - 54 ans -1 m 10 - 48 kg - cheveux châtains, yeux noisette.

Vocation
Lettré/filou.

Cheminement professionnel
Apothicaire - charlatan - **espion**.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	20	32	2	2	5	56	1	44	18	28	21	39	58
Plan de carrière*		+10	+10			+1	+10	+1				+20		
Profil actuel	**3**	**30**	**42**	**2**	**3**	**8**	**66**	**1**	**64**	**38**	**48**	**41**	**59**	**78**

** : Seules les promotions restant à prendre apparaissent sur le plan de carrière.*

Compétences
Alphabétisation - Baratin - Camouflage urbain - Charisme - Chimie - Corruption - Crochetage des serrures - Cuisine - Déguisement - Déplacement silencieux urbain - Éloquence - Escamotage - Évaluation - Fabrications de drogues (chimiques) - Filature - Immunité aux poisons - Pathologie - Préparation de poisons - Séduction - Traumatologie.

***Note :** Les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil initial du personnage.*

Langues et dialectes connus
Reikspiel - Halfeling.

Religion
Esmeralda.

Points de destin
2.

Alignement
Neutre.

Possessions
Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Arc court (P 16/32/150, FE : 3, Rch 1) et carquois avec 20 flèches - gilet de cuir (PA : 0/1 - Tronc) - Pipe et herbe à pipe - Lotus noir (4 doses) - Herbes à infusion - Pilon et mortier - Potion de soin - Vêtements de qualité - Trousse de maquillage, fards et postiches - Diplôme contrefait de l'université de médecine d'Altdorf - Trousse de soins et pansements - Mulet.

Richesses
18 Co.

Personnalité

Rusé, trompeur, menteur et beau parleur, Zébulon reste avant tout un halfeling typique, bon vivant et jovial, qui ne rate jamais l'occasion d'écluser une pinte de bière ou de s'empiffrer de tartes. S'il a peu de scrupules à vivre encore de vol et d'escroquerie, il s'avère pourtant être une personne fidèle et loyale qui ne reprend jamais l'amitié qu'il a donnée. Depuis sa première mésaventure dans le monde des humains, il considère d'ailleurs le vol comme une espèce de tradition ou coutume si répandue dans cette civilisation qu'on aurait presque tendance à oublier qu'elle est sévèrement réprimée.

Son expression favorite : *"Quand on voit ce qu'on voit et qu'on entend ce qu'on entend, on a bien raison de penser ce qu'on pense !"*

Motivations actuelles

Zébulon apprécie particulièrement la compagnie de Luc comme celle, plus récente, de Kristen et ses amis qu'il considère comme



une confortable protection. Il a toutefois conscience d'avoir de trop nombreux ennemis et souhaiterait pouvoir assez rapidement quitter l'Empire... mais pour aller où ?

En attendant, il espère profiter au maximum du carnaval dont il a entendu beaucoup de bien.

Amis/ennemis

Kristen Helgass : *"Moi qui croyais que les érudits humains étaient tous des vieillards à moitié fous..."*

Gunthar Jäger : *"Un sacré bon vivant ! Je l'aime bien celui-là."*

Broyar Varnkhan : *"Pas toujours facile à vivre, le nain, quand il est à jeun."*

Tatiana Krieczowitch : *"Eh ben ! Moi qui croyais que les gardes du corps humains étaient tous de grosses brutes énormes et viriles..."*

Luc de Valchevrière : *"Mon sauveur et protecteur ! Je lui dois beaucoup... beaucoup d'ennuis aussi."*

Lothar Vorhexen : *"Qu'il ne s'avise pas de me toucher, lui, avec son grand bâton. Je suis persuadé qu'il est plein de sorcellerie et de maléfices."*

Octave de Terrenoire : *"Une personne peu recommandable à laquelle j'espère ne plus avoir affaire."*

LOTHAR VORHEXEN

Orphelin abandonné, exclu et marginal, Lothar trouva dans l'apprentissage et la pratique de la sorcellerie le moyen de s'affirmer et de se faire une place dans le monde.

Histoire

Ayant probablement vu le jour en 2470, Lothar fait partie de ces jeunes nouveau-nés, nombreux dans le Vieux Monde, que des ombres anonymes et encapuchonnées viennent déposer a la faveur de la nuit sur le parvis des temples de Shallya. Abandonné ou perdu par ses parents, le jeune bébé fut donc retrouvé devant les portes du temple de Shallya d'Altdorf.

La jeune initiée le découvrant au petit matin trouva sur lui un médaillon d'argent gravé d'une rune inconnue. Ce fut la même initiée qui le baptisa Lothar et lui donna le nom du mois durant lequel il fut trouvé : Vorhexen.

Le jeune orphelin reçut donc l'éducation religieuse de l'orphelinat attaché au temple. Son intelligence et sa vivacité d'esprit le firent remarquer par ses maîtres comme par les prêtres qui le destinèrent bientôt à l'initiation. Mais si Lothar sut se mettre en valeur et faire ce qu'on attendait de lui ainsi que les maîtres de l'orphelinat lui avaient appris, il dissimula pourtant une nature et un caractère peu compatibles avec la vie austère et rigide des temples de Shallya. Quelque peu individualiste et matérialiste, il ne possédait pas l'esprit de sacrifice et la générosité de cœur chers à la déesse de la compassion et de la guérison. Avec ces années de vie cloîtrée et d'études rigoureuses, Lothar développa même une certaine agressivité que ses maîtres attribuèrent, dans le doute, à la fougue et l'énergie de la jeunesse.

C'est sur la fin de son initiation, quelques jours avant le début de Vorhexen de l'an 2485, que sa destinée bascula. Alors qu'il s'occupait de pauvres et de malades venus chercher un peu de nourriture et de chaleur au temple, une bagarre éclata entre deux mendiants pour un misérable bol de soupe. Lothar tenta de les séparer en s'interposant entre eux. L'un des indigents, rendu fou par l'alcool, la faim et le froid, sortit alors un poignard de sa tunique et frappa devant lui, touchant Lothar au côté. Blessé, pris de panique et rendu enragé par la douleur, le jeune initié réagit instinctivement et repoussant un second coup, retourna la lame d'acier vers la gorge de son agresseur. Il venait de commettre la faute capitale, le pire outrage à Shallya, à l'intérieur même de l'un de ses sanctuaires.

Lothar, jugé par un tribunal religieux, fut donc exclu du clergé, livré à la milice et emprisonné à la demande de la grande prêtresse de Shallya à Altdorf.

Il semble également avoir attiré sur lui la colère divine : il se rendit assez vite compte que toute pensée de meurtre ou acte de violence a dorénavant pour effet immédiat de rouvrir l'ancienne blessure reçue du mendiant enragé, provoquant une douleur intolérable. Lothar est justement persuadé d'avoir été maudit par Shallya. C'est en cellule qu'il rencontra Rolf Hurstzmann, un sorcier injustement accusé de démonologie, puis relâché quelques mois après son incarcération. Intrigué par les mystères qui planaient sur l'histoire et la nature de l'initié, Rolf accueillit Lothar chez lui après sa libération, lui proposant de devenir son apprenti.

Dans l'étude de la sorcellerie, Lothar, apprenti doué et passionné, découvrit les moyens de soulager quelque peu la malédiction dont il est victime sans pouvoir parvenir à s'en débarrasser.

En 2502, son maître lui légua avant de mourir son bâton et un joyau magique.

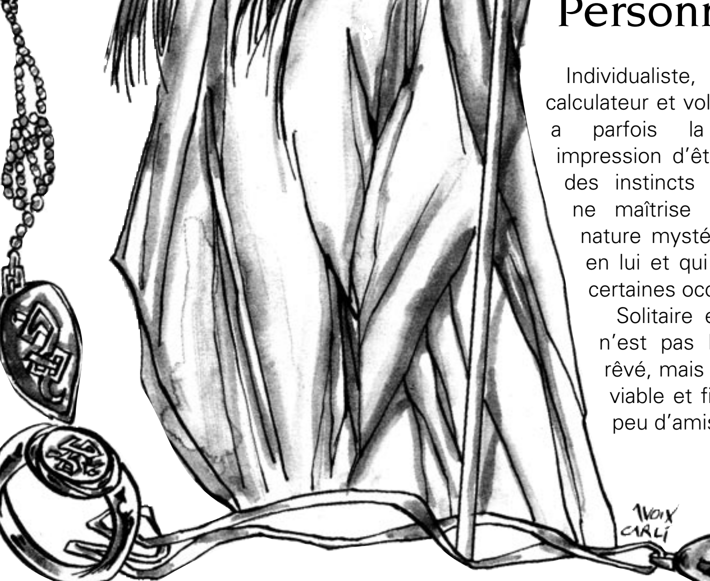
Devenant rapidement un sorcier compétent et renommé, membre de la guilde des sorciers de Kemperbad, il trouva un emploi auprès du riche marchand Ludwig Helgass. Ce dernier l'a dernièrement chargé d'accompagner, de protéger et d'aider sa fille, Kristen, dans son voyage à Middenheim.



Personnalité

Individualiste, pragmatique, calculateur et volontaire, Lothar a parfois la désagréable impression d'être dominé par des instincts soudains qu'il ne maîtrise pas, par une nature mystérieuse enfouie en lui et qui se dévoile en certaines occasions.

Solitaire et renfermé, il n'est pas le compagnon rêvé, mais se montre serviable et fidèle envers le peu d'amis qu'il a.



LOTHAR VORHEXEN

Description
Humain - 45 ans environ -1 m 65 - 48 kg - longs cheveux blancs, yeux gris.

Vocation
Lettré.

Cheminement professionnel
Initié de Shallya - apprenti sorcier - sorcier (niv. 1) - **sorcier (niv. 2)**.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	20	32	2	2	5	56	1	44	18	28	21	39	58
Plan de carrière*		+10	+10			+1	+10	+1				+20		
Profil actuel	**3**	**30**	**42**	**2**	**3**	**8**	**66**	**1**	**64**	**38**	**48**	**41**	**59**	**78**

** : Seules les promotions restant à prendre apparaissent sur le plan de carrière.*

Compétences
Alphabétisation - Astronomie - Calcul mental - Connaissance des parchemins - Connaissance des runes - Conscience de la magie - Évaluation - Identification des plantes - Incantations : magie mineure, magie de bataille niv. 1 et 2 - Langage secret : classique - Langue hermétique : magikane - Méditation - Pathologie - Sens de la magie-Théologie.

Langues et dialectes connus
Reikspiel.

Sorts connus
Don de langues - Exorcisme - Luminescence - Sommeil - Sons/Débilité - Guérison des blessures légères - Immunité aux poisons/Aura de protection - Zone de fermeté.

Points de magie
26.

Psychologie
Lothar a tendance à développer, par crises, certains troubles lors de circonstances précises. Agressé physiquement, il doit réussir un test de Cl ou devenir sujet à la frénésie (WJRF p. 69). Dans des situations de stress, il doit réussir un test de Cl ou devenir hyperactif pour le reste de la journée (Cf. Manie - WJRF p. 85). Face à un échec grave, il doit réussir un test sous FM ou devenir sujet à la démence (WJRF p. 85). Après une journée durant laquelle il a été sujet à l'un des troubles ci-dessus, il devient somiloque (WJRF p. 87). Personne, même Lothar, n'a encore été témoin de ce dernier trouble. Toutefois, un personnage compétent en linguistique qui assiste à une crise de somiloquie de Lothar devra réussir un test à -20 sous Int pour découvrir que Lothar parle en Langue Noire, une langue qu'il ne connaît pourtant pas.

Notes pour le M.J.
Lothar a été maudit par Shallya. Dès qu'il devient agressif ou frénétique, son ancienne blessure se rouvre. Le M.J. devra considérer qu'il s'agit d'une blessure légère provoquant la perte de 2 points de blessure. Elle peut être soignée normalement par la sorcellerie ou la magie. La grande douleur accompagnant la blessure lui impose les malus suivants jusqu'à ce qu'elle soit soignée à nouveau : M et F : -1/CC, CT et Dex : -10.
De plus, les sorts spécifiques au culte de Shallya n'ont aucun effet sur Lothar.

Religion
Aucune.

Points de destin
3.

Alignement
Neutre.

Possessions
Bâton de sorcier magique (peut dissiper les auras au toucher et agit comme un joyau d'énergie de 7 points de magie) - Anneau en or incrusté d'un joyau de sortilèges (sort action secrète) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Médaillon d'argent gravé d'une rune - Anneau avec le sceau de la guilde des sorciers de Kemperbad - Composants de sorts : une langue de gobelin, trois morceaux de duvet, une petite trompette, deux fioles d'alcool pur, cinq morceaux de pansements, une queue de scorpion, un petit anneau de fer, une pinte de sang de dragon - Matériel d'écriture et parchemins vierges.

Richesses
45 Co.

Son expression favorite : *"Ne nous laissons pas aller à nos instincts les plus primaires. Mieux vaut s'arrêter un moment et réfléchir calmement. "*

Motivations actuelles

Lothar est satisfait de son emploi actuel qui lui laisse encore suffisamment de temps pour tenter de répondre aux questions obsessionnelles qui le tourmentent : Qui sont mes parents ? Que représentent ce médaillon et cette rune ? N'y a-t-il pas quelque chose d'étranger qui sommeille en moi ?

Amis/ennemis

Kristen Helgass : *"C'est une femme responsable et compétente, mais je crois qu'elle néglige parfois trop les intérêts de son père au profit de son goût pour l'aventure."*

Gunthar Jäger : *"Quelqu'un de foncièrement bon et honnête, qui sait se rendre utile."*

Broyar Varnkhan : *"J'estime le personnage tout autant que j'apprécie ses nombreuses compétences."*

Tatiana Krieczowitch : *"Une personne efficace et utile en cas de coups durs !"*

Luc de Valchevrière : *"Un jeune insouciant !"*

Docteur Zébius : *"Il se pourrait que ce halfeling apparemment innocent et inoffensif ait plus d'un tour dans son sac."*





NOTES AU MENEUR DE JEU

- Tout personnage-joueur compétent en Histoire pourra avoir connaissance des événements décrits dans les deux premiers chapitres concernant l'Empire, Kislev et la Norsca.
  Le M.J. pourra toutefois demander aux joueurs des tests d'Intelligence pour l'obtention de certaines informations plus précises ou moins répandues. En cas d'échec, il pourrait même donner aux personnages des informations erronées et incomplètes.

- Le Meneur de Jeu devra tenter de plonger les personnages dans l'ambiance spécifique de cette époque de l'histoire du Vieux Monde. Il devra insister sur l'ivresse et l'euphorie de ces années de prospérité et d'espoirs fous. Dans l'idéal, les personnages devraient être eux aussi convaincus de la réalité de la déroute du Chaos. La suite de la campagne n'en sera que plus bouleversante et palpitante tout en devant rapidement leur faire perdre toute illusion.

- Les P.N.J. types que l'on peut trouver plus haut pourront aider le Meneur de Jeu à comprendre le contexte particulier de cette période. Il pourra s'inspirer de ceux-ci pour créer des personnages-joueurs ou non-joueurs, comme il pourra les utiliser directement lors d'éventuelles rencontres avec les P. J. Tous ces P.N.J. sont censés se trouver à Middenheim durant le carnaval, contexte du premier scénario.

- Le contexte de cette campagne a été en grande partie élaboré à partir d'éléments puisés dans La Campagne de l'Ennemi Intérieur. En fait, le début du scénario développé plus loin s'inscrit chronologiquement deux ans après la fin probable des événements décrits dans L'Empire en Flammes, le dernier volet de La Campagne de l'Ennemi Intérieur.

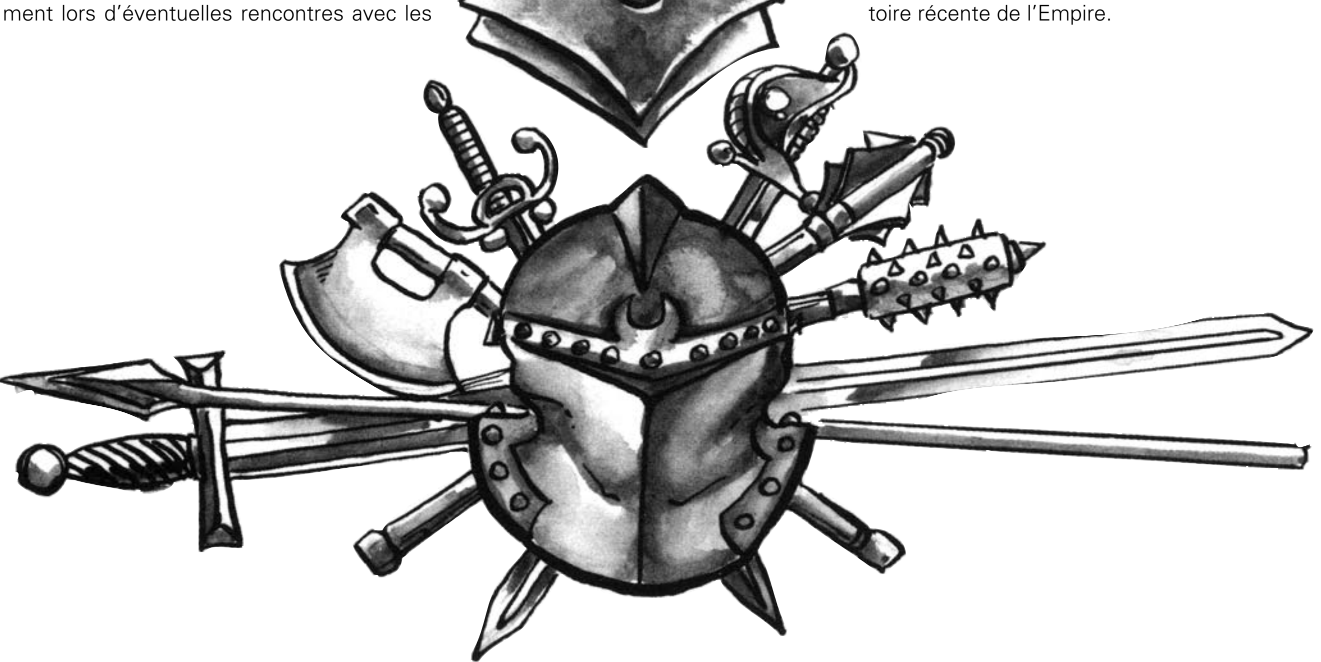
Pour obtenir de plus amples informations sur les événements décrits plus haut (à l'exception de la partie concernant la Norsca), le Meneur de Jeu pourra donc se référer aux différents volumes de cette campagne :

La Campagne impériale (LCI) et *Mort sur le Reik* (MSR) pour ce qui concerne notamment la description de l'Empire.

Middenheim, la cité du Loup blanc (MCLB) et *Le pouvoir derrière le trône* (PDT) apporteront de nombreuses précisions et informations sur Middenheim, où débute le premier scénario.

Il y a quelque chose de pourri à Kislev (QCPK) détaille tout particulièrement la description et l'histoire du royaume de Kislev.

L'Empire en Flammes (EEF) permettra au Meneur de Jeu d'avoir connaissance de toute l'histoire récente de l'Empire.





Seconde partie : Quand on voit ce convoi...



Seconde partie : Quand on voit ce convoi...

Introduction au scénario



"Ainsi s'achève le temps des guerriers. Voici qu'arrive celui des assassins !

Les combats ne se concluent pas avec la paix, mais se dissimulent sous les manières civiles de la politique."

Extrait de *Mémoires d'un trône*
par Albrecht Hermann, de l'université impériale d'Altdorf.

Nous sommes le 8ème jour de Nachexen de l'an 2515 du calendrier impérial. Le printemps commence timidement à s'installer sur le nord de l'Empire. Les vents froids du seigneur de l'Hiver se sont retirés vers le nord, emmenant avec eux les lourds nuages et leurs caprices, laissant la lumière et la chaleur du soleil régner sur l'azur céleste. Dernier vestige du temps d'Ulric, le lourd manteau de neige n'est plus qu'une fine pellicule transpercée, çà et là, par la végétation renaissante. L'hiver, cette année, aura été clément pour l'empire de Sigmar.

Nos personnages ont quitté hier l'obscurité sylvestre de la Drakswald et continuent leur marche vers le nord dans un paysage de collines escarpées sur la large route pavée qui relie la capitale à Middenheim.

Au sommet d'une haute butte dominant la région, les voyageurs rejoignent un petit oratoire de pierre élevé à la croisée d'un chemin de terre serpentant à travers un relief chaotique jusqu'à une imposante ferme fortifiée. Du haut de ce monticule fouetté par un vent frais, les personnages dominent la région. Le point de vue, tout autant que la fatigue de l'ascension, les poussent à faire halte.

Au milieu de l'immensité sauvage, la civilisation s'est installée et a grandi. Amputant toujours un peu plus la forêt de ses arbres séculaires, faisant reculer au fil des siècles les frontières du royaume de Taal, l'homme a créé une vaste plaine circulaire envahie par les troupeaux et les cultures. D'imposantes fermes et quelques hameaux surgissent ici et là au beau milieu de la terre nourricière.

Au centre du fertile bassin, le Fauschlag s'élance vers le firmament, comme pour rejoindre le soleil. Aérienne et majestueuse, la silhouette de Middenheim se dessine dans l'azur. Comme de gigantesques tentacules retenant la cité au sol, de longs ponts de pierre s'élèvent en serpentant jusqu'aux remparts.

Il ne reste guère que quelques heures de marche avant que ne s'achève enfin un long et monotone voyage.

Les personnages ont vite rejoint une foule compacte et disparate s'entassant au pied du pont menant jusqu'à la porte sud de la cité. Chaotique et bruyant, le cortège marche laborieusement vers le sommet du Fauschlag. Après s'être acquitté d'une lourde taxe au péage, les personnages commencent une ascension qui s'annonce lente et pénible. Plus haut, une diligence redescendant de la ville se dispute le passage avec les chariots des colporteurs, marchands et bateleurs convergeant de tout l'Empire pour profiter du carnaval. Un paysan fait délicatement manœuvrer son attelage pour libérer le centre de la chaussée et céder la passage. Les essieux raclent la roche du maigre parapet qui les séparent du vide. Quelques piétons et cavaliers parmi les plus impatients se fraient un chemin difficile au milieu des bousculades et des injures. Certains, résignés, se sont assis en attendant que la



circulation redevienne plus fluide. D'autres, étrangers et visiteurs, s'arrêtent un moment pour contempler la vue extraordinaire qui s'offre un peu plus à eux à mesure qu'ils continuent leur ascension.

Aux portes de la cité, une dizaine de gardes portant les armoiries de Middenheim effectuent des contrôles ponctuels.

OÙ LOGER À MIDDENHEIM ?

En dehors de leurs motivations personnelles, les personnages sont venus assister au carnaval de Middenheim, certains pour la première fois. Les festivités débuteront après-demain. Avant cela, la journée d'angestag sera consacrée aux cérémonies et traditions commémorant la fin de la grande peste de 1111. Cette année, l'annonce de la visite de l'empereur a attiré encore plus de visiteurs qu'à l'accoutumée.

Compte tenu de l'affluence considérable, le principal problème des personnages va être de trouver un logement pour la durée de leur séjour. La totalité des auberges affichent complet depuis près d'une semaine. Loger chez l'habitant reste une alternative difficile si l'on ne connaît personne en ville, Ne trouvant pas d'autres solutions, certains visiteurs se sont résolus à installer un bivouac de fortune au pied des remparts, à l'intérieur de l'enceinte; même si cela leur vaut d'être régulièrement contrôlés, voire chassés, par les patrouilles de la milice.

Trois alternatives possibles sont donc ici présentées au Meneur de Jeu et laissés à son jugement.

Les Armes du Templier (emplacement VII)

Un M.J. clément peut fort bien considérer que les personnages, s'ils sont suffisamment fortunés, ont pu réserver par courrier un certain nombre de chambres dans une auberge. Dans ce cas, ils pourront se rendre aux *Armes du Templier*, un établissement honnête et bien tenu, situé très près du centre même de Middenheim.

Le propriétaire de l'établissement est Uli Breitner, un ex-guide-racoleur qui peut constituer une intarissable source de renseignements sur la ville pour peu que les P. J. attirent sa sympathie (en lui offrant, par exemple, un ou deux verres). Si Uli sait se montrer amical, il ne tolère en revanche aucun problème ni aucune bagarre qui puisse nuire à la réputation de son établissement. Trois autres personnes constituent le personnel de l'auberge. Il y a Kurt Gruber, un personnage affable qui, toujours planté derrière son bar, aime distraire la clientèle avec ses meilleures blagues. Renata Hoeflehner est une jeune et bien jolie serveuse, rêveuse et romantique. La cuisine reste le domaine incontesté de Tiasmara Flarett, une halfeling qui met un point d'honneur à préparer chaque jour avec soin une nourriture aussi savoureuse que copieuse. Elle n'hésite d'ailleurs pas à régulièrement faire le tour de la clientèle pour s'assurer que le repas est au goût de tous.

Les tarifs sont honnêtes pour l'époque et le lieu. Une chambre simple coûte 25 pistoles pour la nuit; une chambre double, 36 pistoles; une grande chambre de quatre lits, 45 pistoles. Le prix des repas peut s'échelonner entre 8 et 20 pistoles, vin non compris.

Ce lieu ne constituant pas un endroit essentiel pour le scénario, nous n'avons pas juger bon de le décrire davantage. Les P. J. ne devraient d'ailleurs pas y loger plus de deux ou trois journées. Si un M.J. souhaite toutefois plus de détails sur cette auberge, qu'il se reporte à la description complète fournie dans le supplément PDT, p. 16 à 18.

L'hospitalité d'une vieille connaissance

Après avoir cherché sans succès des chambres d'auberges, les P. J. peuvent éventuellement tenter de demander l'hospitalité chez l'habitant.

Si un P. J. gentilhomme ou de statut social élevé se renseigne un peu et présente une bourse bien pleine, il aura peut-être la chance de trouver une ou deux chambres à louer dans la maison d'un particulier, à moins que ce ne soit qu'un grand grenier aménagé sous les toits. La recherche de ce type de logement s'avérera toutefois laborieuse avec un résultat incertain.

Il serait de loin préférable que l'un des P. J. connaisse quelqu'un, habitant Middenheim, chez qui s'adresser.

Si Kristen Helgass est l'un des P. J., le groupe pourra se rendre au temple de Sigmar et demander à voir Gotthard Helgass, un cousin germain de Kristen. Devenu prêtre il y a deux ans, Gotthard accueillera chaleureusement Kristen et ses amis. Il sera d'ailleurs ravi de pouvoir les héberger gracieusement au temple même.

L'école de l'ordre de Gragh Mar possède un grand bâtiment attenant au temple où de nombreuses chambres sont habituellement réservées aux estudiants et initiés de Sigmar. Les cours étant suspendus pour la durée du carnaval, quelques chambres sont actuellement disponibles. Gotthard en mettra donc gracieusement plusieurs à la disposition des P. J. Si les chambres sont petites et austères, elles sont toutefois propres et bien tenues. Toutes possèdent deux petits lits, deux malles et deux pupitres de bois.

Après avoir déposé leurs bagages, les P. J. pourront, à l'invitation de Gotthard, visiter le temple et ses dépendances.

Le gardien de l'internat, Hans Braumann, leur sera présenté. Initié de Sigmar, Hans est un colosse humain à l'air sévère qui veillera à ce que les P. J. respectent les règles élémentaires de la vie communautaire de l'école. Aucun bruit ne sera donc toléré après la tombée de la nuit. De même, les repas sont pris à heures fixes dans une grande salle commune (le petit déjeuner à 7h, le déjeuner à 12h, le dîner à 19h). Les prières précédant chaque repas sont obligatoires pour tous et présidées par Hans lui-même.

Toutefois, les portes de l'internat sont ouvertes de jour comme de nuit pour la durée du carnaval.

Le soir même, Gotthard invitera Kristen et ses amis à dîner en ville dans une taverne du Freiburg. Le jeune prêtre parlera d'abondance de l'empereur et de Sigmar et ne pourra d'ailleurs pas manquer de raconter longuement le prodige de Wolfenburg, auquel il a personnellement assisté. En outre, Gotthard peut être une riche source d'informations sur Middenheim pour les P. J. Il connaît en effet toutes les informations et rumeurs présentées plus loin et répondra volontiers à toutes les questions qui pourront lui être posées. De même, il connaît le maître-engingneur Garlic Percegob (Cf. plus bas) pour le travail admirable de rénovation qu'il a effectué sur le temple de Sigmar.

Durant le reste du séjour des P. J., Gotthard sera considérablement occupé à préparer et assister aux audiences impériales. Il ne sera donc guère disponible en dehors de la première soirée.

Les écuries de la Licorne

Dans tous les cas, les P. J. devront laisser leur monture dans une écurie, au moins pour la nuit. Le M.J. devra d'ailleurs avoir à l'esprit que les déplacements à cheval dans la cité pendant la durée du carnaval sont peu pratiques, voire dangereux. À travers la foule compacte et agitée des fêtards et des visiteurs, les cavaliers n'avancent pas plus vite que les piétons et courent le risque de se faire désarçonner par une monture excitée et effrayée par les cris et les pétards. Les patrouilles de miliciens arrêteront d'ailleurs tout cavalier qui n'est pas ostensiblement noble ou militaire et, après un rapide contrôle, lui conseilleront vivement de laisser sa monture dans une écurie.

S'ils se renseignent, les P. J. seront aiguillés vers les écuries de la Licorne, les plus grandes et les mieux tenues de Middenheim. Ces écuries se situent entre l'Altmarkt et Geldmund, sur le bord sud du Grand Park. Il s'agit d'un groupe de plusieurs bâtiments imposants s'élevant autour d'une large cour de terre entourée d'un haut mur de pierre.

Les chevaux et autres montures y sont soigneusement gardés et nourris pour la somme de 3 couronnes d'or par jour.

Si les P. J. n'ont pas trouvé de logement pour leur séjour, ils devraient ici pouvoir négocier la possibilité de s'installer à l'étage d'une grange, dans le foin. Pour que les employés de l'écurie tolèrent leur présence, il faudra toutefois que le personnage négociant l'hébergement du groupe réussisse un test de bluff ou de corruption et s'acquitte du tarif de 1 couronne d'or par personne et par nuit, payable d'avance.

LES BASES DE L'INTRIGUE

Ce premier scénario, construit en trois parties, va plonger les P. J. au cœur même de l'intrigue principale de la campagne à venir. S'ils font preuve de bon sens et de déduction, ils pourraient, au terme du scénario, avoir une idée de l'identité de ceux qui vont bien vite devenir leurs ennemis mortels tout au long de cette campagne : le ministre Mazziani et son âme damnée, le baron Octave de Terrenoire.

La première partie du scénario devrait prendre la forme d'une enquête urbaine avec le carnaval pour toile de fond. Les deux suivantes seront l'objet d'un long et périlleux voyage qui amènera les P. J. jusqu'en Norsca.

La prophétie des Devins Gris

Remontons un instant dans le temps jusqu'à l'Hexensnacht, cette nuit occulte et magique, première nuit de l'an 2515. L'Hexensnacht, dit-on, rapproche les mondes et agrandit les portails. C'est le temps des grands sabbats, le temps des rituels maléfiques, le temps des plus dangereux et puissants pactes démoniaques.

Nous sommes quelque part en Bretonnie, dans l'obscurité d'une grande salle voûtée au plafond bas retenu par de nombreux et larges piliers. On devine sur le sol et les murs les formes de pentacles infâmes et de runes impies. Une sombre fumée à l'odeur âcre monte d'un puits sans parapet. Il y a partout des relents de maléfices et de magie noire. Des silhouettes tordues et encapuchonnées se tiennent debout autour d'une table de pierre formant un demi-cercle. Un homme s'approche timidement du centre de la pièce sans pouvoir cacher sa nervosité et ses craintes. Il s'agenouille et exécute un salut tout aussi respectueux qu'ésotérique.

Alors s'élève dans le silence une voix sifflante aux accents inhumains :

"Le pouvoir du Rat Cornu nous a ouvert le passage comme il nous a permis d'échapper à la vigilance de l'Architecte des Destins. Nous avons vu le Livre et lu la page qui s'écrit encore aujourd'hui. Nous y avons lu un nom inscrit en lettres de sang, le nom secret et occulte de celui qu'il te faudra anéantir : Méliadorchad.

Celui-là qui possède ce nom sans le savoir encore, s'il prie le dieu des Nains, va bientôt servir la puissance grandissante de la Divinité sauvage et guerrière que les Hommes du nord nomment Ulric. Le temps va bientôt arriver où Méliadorchad scellera sans même le vouloir le destin du Vieux Monde. Trois peuples n'en formeront alors qu'un qui descendra vers le sud dans une guerre sainte et barbare. Tu y perdras ta couronne et ton pouvoir, brisant ainsi notre pacte.

Trouve et tue Méliadorchad ! Son nom s'effacera alors du Grand Livre, remplacé par le tien si les rituels sont accomplis à temps. Mais prends garde ! Les desseins de Tzeentch sont impénétrables. D'autres noms pourraient s'inscrire encore aux côtés de celui de Méliadorchad., Le Grand Livre ne recèle qu'une interminable et unique phrase changeante qui ne connaîtra jamais de point final.

Va, maintenant, et accomplis la destinée que tu te choisiras !"

L'homme se relève alors et, après s'être incliné une dernière fois, tourne les talons et sort. L'expression sévère de son visage laisse transpirer une inconcevable crainte. Le regard perdu dans d'insondables pensées, il traverse d'un pas soutenu d'interminables et obscurs couloirs. Parvenant dans une petite salle vide et grise, il manipule machinalement un levier dissimulé, actionnant l'ouverture d'un passage dérobé. Il sort enfin à l'air libre et prend une profonde inspiration avant de grimper dans un carrosse anonyme. Le ministre Mazziani ordonne au cocher de se rendre prestement au palais.

Quand la raison d'État s'en mêle

En 2515, la Bretonnie est un vaste et puissant pays où prospère une noblesse décadente et survit difficilement un peuple misérable et opprimé.



L'actuel souverain, Charles de la Tête d'Or, troisième du nom, est sans aucun doute le plus débauché et abject monarque qu'ait jamais connu le pays. Délaissant le pouvoir et la politique au profit de la cour royale et de ses tout aussi somptueuses que décadentes réceptions, le roi a placé à la tête du pays un politicien habile et dénué de scrupules. C'est ainsi le ministre Mazziani qui gouverne de fait le pays. Avec son arrivée au pouvoir, la monarchie absolue bretonnienne s'est rapidement transformée en une véritable tyrannie sous l'œil indifférent du roi Charles.

Malgré des apparences trompeuses, le vieil homme élégant et distingué qu'est Umberto Mazziani n'est, en réalité, qu'un infect mutant cachant ses tares et son infinie mégalomanie grâce aux

pouvoirs occultes d'alliés aussi maléfiques que puissants : les Skavens et leur effrayante divinité, le Rat Cornu, dont il est l'unique agent humain.

Si le service du Rat Cornu permet à Mazziani d'assouvir son incommensurable soif de pouvoir, il ouvre aux Skavens la voie qui devrait bientôt les mener à la domination totale de la Bretonnie.

L'histoire semble toutefois vouloir mettre des bâtons dans les roues du ministre.

La recrudescence des activités chaotiques dans le nord du Vieux Monde avait jusque-là considérablement soulagé les côtes nord de la Bretonnie, victimes privilégiées, dans le passé, des nombreux raids et pillages meurtriers des tribus barbares norscannes. La déroute récente des forces chaotiques a largement permis l'unification des tribus de Norsca autour de la personnalité charismatique et guerrière du roi Gustav, fervent serviteur d'Ulric, considéré par les Bretonniens comme le plus barbare et brutal des dieux du Vieux Monde. La Bretonnie craint donc le retour d'un vieil et redoutable ennemi ayant trouvé de nouvelles forces.

Le ministre voit également avec une grande crainte la collaboration économique et militaire toujours plus étroite qui s'installe progressivement entre la Norsca, Kislev et l'Empire. Si l'alliance militaire des plus farouches et puissants peuples du Vieux Monde n'est pour l'instant que dirigée vers les terres chaotiques du nord, une vision pessimiste de l'avenir n'exclut pas que cette alliance puisse un jour se retourner vers les riches et fertiles nations du sud. Si jamais un rapprochement politique et religieux venait sceller l'union de ces trois nations autour du puissant et grandissant culte d'Ulric, la Bretonnie vivrait sous la menace perpétuelle d'une guerre qu'elle n'aurait pas la force de gagner, une guerre qui signifierait pour elle la fin du régime politique actuel.

Le ministre Mazziani est donc fermement résolu à empêcher par tous les moyens toute forme de rapprochement politique ou religieux entre l'Empire et la Norsca. Pour cela, il a consolidé et élargi un vaste réseau d'espions et d'agents dans tout le nord du Vieux Monde. C'est aujourd'hui une véritable guerre froide à laquelle il se livre, guerre faite de complots, de manipulations sournoises et de propagande, mais aussi d'assassinats politiques. Pour cette dernière et si délicate activité, Mazziani protège et entretien le développement clandestin, mais contrôlé, du culte de Khaine, le seigneur du Meurtre, en Bretonnie.

En Norsca, ' la Bretonnie soutient secrètement et habilement les derniers clans qui refusent encore d'intégrer le royaume de Gustav Ier. Dans l'Empire, les agents de la Bretonnie dirigés par le baron Octave de Terrenoire complotent et intriguent pour faire croître l'influence de clergé de Sigmar au détriment du culte d'Ulric. À Altdorf comme à Kislev, de sournoises campagnes de propagande et de désinformation font naître et circuler mille rumeurs et ragots sur la sauvagerie et la corruption chaotique du peuple norscan. Dans la mer des Griffes, des corsaires à la solde de la Bretonnie attaquent les navires de l'Empire et de Kislev, essayant de faire passer ces raids pour des attaques de pirates norscans.

Depuis la dernière Hexensnacht durant laquelle il entendit la prophétie des Devins Gris, Mazziani est certain de la justesse de sa politique et résolu à la mener jusqu'au bout.

En revanche, la prophétie lui a révélé l'identité d'une personne qu'il doit éliminer par tous les moyens. Les renseignements de ces espions lui ont immédiatement appris qu'il s'agissait d'un nain, actuellement Maître-engingneur à la guilde des engingneurs nains de Middenheim. Celui-ci se nomme Garlic Percegob et bénéficie d'une importante notoriété dans l'Empire. On raconte d'ailleurs qu'il s'agit d'un ami personnel de l'empereur. Il a dernièrement été nommé par Ar-Ulric pour aller bâtir dans une colonie du nord de la Norsca un temple dédié à Ulric sur les lieux d'un grand prodige. Il partirait en Norsca à la fin du carnaval de Middenheim, accompagnant un convoi de colons et d'artisans. Ce convoi s'avère d'ailleurs être le premier aboutissement d'une collaboration économique durable entre l'empereur et le roi de Norsca.

Mazziani espère donc faire d'une pierre deux coups : tuer le Méliadorchad de la prophétie, l'engingneur du futur temple d'Ulric à Skorlm et empêcher l'arrivée de ce convoi à bon port, faisant ainsi échouer les premiers accords concrets passés entre l'Empire et la Norsca.

Le ministre doit maintenant agir très rapidement.

Dès le premier jour de Nachexen, il prévient par des moyens magiques son principal agent dans l'Empire : le baron Octave de Terrenoire, basé à Altdorf.

Par chance, l'un des meilleurs agents de la Bretonnie se trouve alors également à Altdorf dans le cadre d'une importante mission. Il s'agit de Enguerrand le Rouge, un prêtre-assassin du culte de Khaine. Octave de Terrenoire le contacte sans délai et lui donne les nouvelles instructions de Mazziani.

Enguerrand part sur le champ pour Middenheim. Il connaît l'importance de cette nouvelle mission et sait donc qu'il n'a pas droit à l'échec.

La piste de Friedrich Schwartz

Il s'agit là d'une intrigue secondaire qui ne peut être jouée que si Kristen Helgass fait partie du groupe de PJ.

Kristen et ses compagnons se rendent en effet à Middenheim pour s'informer sur les agissements actuels de Friedrich Schwartz, le principal concurrent de Ludwig Helgass, le père de Kristen.

Schwartz a entendu parler d'une expédition de colons de l'Empire à destination d'une colonie du nord de la Norsca : l'ancienne Skorlm. Après quelques recherches, l'habile marchand découvre que la vallée de l'ancienne Skorlm a toujours été considérée comme un lieu particulièrement riche en fer et minerais précieux. Il retrouve enfin une ancienne légende mentionnant l'existence d'un considérable filon d'or exploité dans un lointain passé par les nains du nord, à Karak Auram, au nord des montagnes dominant Skorlm.

Friedrich Schwartz n'a pas l'intention de laisser passer cette opportunité. Il compte bien essayer de se faire une place dans cette expédition pour se rendre sur place et étudier la possibilité d'ouvrir une nouvelle voie commerciale entre Skorlm et l'Empire.

Accompagné de son plus fidèle homme de main, Guilliano Vincenzo, Friedrich s'est donc rendu à Middenheim. Il arrive aux portes de la cité du Loup Blanc le sixième jour de Nachexen. Compte tenu de l'affluence due au carnaval, il ne parvient pas à trouver d'autre logement qu'une chambre double dans la modeste auberge des *Armes du Templier*.

Dès son arrivée, il contacte Gerhard Richter, le maître de la guilde des marchands de Middenheim. Celui-ci lui confirme ses informations et lui apprend que l'expédition vers la Norsca est organisée conjointement par le culte d'Ulric et la guilde des engingneurs de Middenheim.

Schwartz contacte donc le responsable de l'expédition : le maître engingneur nain Garlic Percegob. Après une brève entrevue avec ce dernier, le marchand ressort outragé et rageur. Maître Garlic lui a annoncé qu'il était "*hors de question que l'expédition s'encombre d'individus simplement animés par le mercantilisme et l'appât d'un gain personnel*".

Schwartz ne compte pas s'en tenir à cet échec. Organiser et entreprendre sa propre expédition serait sans doute une opération de longue haleine, trop chère et incertaine. Il rumine donc actuellement un plan qui pourrait lui permettre d'infiltrer l'expédition malgré cet encombrant et contrariant Percegob.





Seconde partie : Quand on voit ce convoi...



DU SANG SUR LES MASQUES



"A l'heure de ton dernier voyage, tu devras traverser les eaux pourpres et bouillonnantes du torrent qui, gorgé de tout le sang versé sur le monde, descend jusqu'au royaume infernal de Khaine.

Les adorateurs du seigneur du Meurtre ont appris les rites qui lient l'âme au sang, les malédictions qui frappent les innocents et les emportent dans le tourment des flots abyssaux. Les âmes perdues de leurs victimes n'atteindront jamais l'autre rive et le portique qui s'ouvre sur le repos éternel de l'empire de Morr."

Extrait traduit du *Morituri Verba,*
Livre Saint du culte de Morr.

LE NAIN À ABATTRE

Toute cette première partie doit se dérouler avec le carnaval de Middenheim pour toile de fond. Le scénario doit donc débuter dans une ambiance de fête et d'insouciantes réjouissances que le M.J. devra contribuer à installer.

Le M.J. devra présenter la cité et ses festivités aux P. J. Il devra mettre en scène les principaux événements du carnaval décrits dans la première partie et laisser tranquillement les P. J. en profiter avant de les lancer réellement dans le scénario. Les P. J. devraient être encouragés à prendre part aux différentes attractions du carnaval, à visiter la cité et régler leurs éventuelles affaires courantes.

Si le M.J. parvient à plonger ses joueurs dans l'ambiance euphorique spécifique à ce lieu et à cette époque de l'histoire, le premier événement du scénario devrait faire aux P. J. l'effet d'une véritable douche froide.

Nous suggérons donc de faire survenir les événements suivants à partir de la troisième ou quatrième nuit du carnaval.

Les serviteurs de Khaine à Middenheim

Vraisemblablement originaire d'Arabie, le culte proscrit de Khaine, le seigneur du Meurtre, est largement considéré comme inexistant dans le Vieux Monde en dehors des cités souveraines de Tilée et de l'île de Sartosa. Dans ces contrées du sud, le fait est connu que les nombreuses rivalités entre aristocrates ou riches bourgeois se règlent encore souvent par la location des services d'un assassin ou d'un empoisonneur.

La récente renaissance du culte de Khaine en Bretonnie a été permise grâce à l'arrivée au pouvoir du ministre Mazziani, d'ailleurs originaire de Luccini. Umberto Mazziani a rapidement su tirer parti de l'efficacité des adeptes du seigneur du Meurtre, contribuant lui-même à protéger et développer l'influence du culte pour les besoins de sa politique.

Ainsi, deux temples clandestins ont dernièrement été consacrés à Khaine : l'un à Guisoreux, l'autre à Marienburg. C'est parmi les adeptes de ces lieux maléfiques que la Bretonnie recrute dorénavant une grande partie de ses agents, agents formés à toutes les techniques de la guerre froide que livre depuis peu la Bretonnie à la Norsca et au clergé d'Ulric.

Le temple de Khaine installé à Marienburg abrite donc une secte d'assassins connue par ses membres et ses contacts sous le nom de *Troisième Lame*.

Territoire indépendant insidieusement contrôlé par la Bretonnie et plaque tournante de tout le commerce du nord du Vieux Monde, la situation politique et géographique de Marienburg a permis à la *Troisième Lame* de connaître une croissance rapide et discrète. Personne ne connaît encore l'existence de ce nid du mal au service des intérêts de la Bretonnie.

La *Troisième Lame*, actuellement dirigée par Enguerrand le Rouge se compose de deux autres prêtres et d'une vingtaine d'initiés. Tous sont attirés par la puissance promise par Khaine à ses serviteurs en échange des âmes qui doivent régulièrement lui être livrées.

Maître assassin et grand prêtre de la Troisième Lame, Enguerrand le Rouge se trouvait à Altdorf quand il reçut du baron de Terrenoire les dernières instructions du ministre Mazziani.

Sa mission comporte un double objectif. Il doit avant tout trouver et tuer le maître engingneur Garlic Percegob. Il doit enfin faire échouer l'expédition à destination de la Norsca si la mort de Percegob ne suffit pas à remettre en cause son organisation.

Partant sans délai d'Altdorf, Enguerrand le Rouge arrive à Middenheim dans l'après-midi d'angestag. Il est escorté de deux compagnons, également adeptes de Khaine : le colosse Kurt, aussi cruel que féroce, et Ulla Weber, une jeune initiée aux faux airs d'innocence.

Le funeste groupe trouve une chambre miteuse dans une petite auberge de l'Ostwald, l'Hostellerie de la Gargouille, là où ils savent qu'on ne leur posera pas de questions et où ils pensent que personne ne viendra les chercher.

Durant la nuit qui suit, Enguerrand contacte et loue les services d'une bande locale de coupe-jarrets connaissant parfaitement la cité. À la tête de cette bande, Dieter Lukas, un ex-guide-racoleur, organise la filature de Garlic Percegob.

Pendant ce temps, Enguerrand se renseigne sur l'expédition vers la Norsca auprès des bureaux de la guilde des engingneurs. Il charge Ulla d'infiltrer les membres de l'expédition et lui donne l'aide et les renseignements nécessaires pour y parvenir. La jeune initiée quitte donc ses compagnons. Jouant de menaces et de chantage, elle parvient à s'imposer au sein d'une petite famille de colons terrorisés (Cf. chapitre 2 pour plus de détails).

De leur côté, Enguerrand et Kurt attendent patiemment les résultats de la filature mise en place tout en préparant leur plan d'action.

C'est durant Wellentag que les deux compères découvrent par hasard que des objets rituels du culte de Khaine sont exposés au collège de Théologie, exhibés à la manière de trophées attestant de la victoire des autorités impériales sur les quelques adeptes du seigneur du Meurtre qui tentèrent d'introduire leurs rites infâmes dans

LE CULTE DE KHAINE DANS LE VIEUX MONDE

Description

Les écrits saints racontent que Morr chassa son frère, Khaine, de son royaume pour les tourments et cauchemars qu'il infligeait aux âmes des morts. Banni par les dieux, Khaine se laissa dévorer par le mal et la jalousie et devînt le monstre répugnant que l'on représente parfois dans ses temples.

Une gueule béante garnie de crocs déchirant un visage abject couronné de longues cornes pointues et tordues surmonte son corps difforme dotée de quatre bras, brandissant chacun un poignard.

Les lames ainsi tenues symbolisent les quatre énergies du seigneur du Meurtre : la première lame représente la haine; la deuxième, la jalousie; la troisième, la soif de pouvoir; la quatrième, la folie meurtrière.

Depuis son exil, Khaine a bâti son propre royaume abyssal, devenant le terrifiant et craint seigneur du Meurtre, patron des meurtriers et des assassins. Les âmes de ceux qui meurent, possédés ou victimes de l'une de ces quatre énergies, rejoignent le tourment et les cauchemars du royaume infernal de Khaine, privées du repos éternel offert par Morr.

Alignement

Mauvais.

Symboles

Les symboles du culte de Khaine ne sont jamais ouvertement portés en dehors de la nécessité liée à la pratique d'un sort ou rituel spécifique. On retrouve plus généralement ces symboles sur les objets du culte et dans les temples.

Les deux principaux symboles de Khaine sont la navaja (un long poignard effilé à lame légèrement courbée) et le scorpion.

Zone d'influence

Le culte de Khaine est interdit par les lois de toutes les nations du Vieux Monde. Demeurant pourtant le patron des meurtriers et des assassins, on retrouve l'influence de Khaine partout où l'assassinat est devenu une pratique largement répandue qui sévit parfois en toute impunité. C'est notamment le cas dans le sud du Vieux Monde, plus particulièrement à Tilée et Sartosa où l'on ne compte plus les assassinats politiques. Les politiciens sans scrupules et les aristocrates décadents apprécient tout particulièrement l'efficacité, le fanatisme et la discrétion des adeptes de Khaine, même s'ils craignent leur cruauté et leur folie.

Temples

Il existe peu de temples de Khaine dans le Vieux Monde. Tous sont soigneusement cachés et protégés, constituant généralement le siège d'une secte d'assassins au service d'un puissant et de ses intérêts.

Les temples de Khaine sont habituellement souterrains. Il existe toujours au moins deux entrées dissimulées permettant une fuite rapide en cas de danger. Les lieux de culte sont systématiquement gardés par au moins un prêtre qui y vit, généralement soutenu en cas d'intrusion par quelques mort-vivants.

Tous les temples possèdent en outre un autel de sacrifice, généralement sous la forme d'une lourde et ronde table de pierre gravée et creusée de rigoles destinées à recueillir le sang des sacrifiés. Il est également assez courant que l'on y trouve un ossuaire ou même d'importantes catacombes.

Amis & ennemis

Toutes les cultes du Vieux Monde, comme les autorités, sont naturellement ennemis du culte de Khaine. Les deux principaux ennemis de Khaine restent toutefois Morr et Ranald. Pour ce dernier, Khaine est le symbole même de la violence et de la cruauté qu'il exècre par-dessus tout.

Jours sacrés

La principale fête du culte de Khaine se déroule durant la nuit du dernier jour de Vorhexen, la dernière nuit de l'année. Les adeptes de Khaine célèbrent la mort de l'année et accomplissent leurs rites sacrificiels.

Tout initié ou prêtre qui durant l'année passée n'a pas dédié au moins un meurtre à Khaine a le devoir de se sacrifier lui-même durant ce jour sacré, sinon il subit la colère du seigneur du Meurtre.

Conditions requises pour le culte

Avant de pouvoir être initié, tout adorateur de Khaine doit préalablement avoir suivi une carrière de spadassin ou d'assassin. Il devra continuer à vivre par le meurtre après son initiation pour le restant de sa vie ou subir la colère de Khaine.

Les adeptes du seigneur du Meurtre sont tous obligatoirement d'alignement Mauvais ou le deviennent.

Commandements

Tu haïras tes victimes. Tu jalouseras le pouvoir de Morr sur l'âme de ton prochain et feras tout pour t'accaparer ce pouvoir. Tu rechercheras toujours plus de puissance et prendras ce qui te revient par le droit du plus fort. Tu laisseras la folie et le fanatisme te gagner pour mieux comprendre les justes desseins de ton Seigneur.

Ainsi tu contribueras à construire le royaume sur lequel tu régneras finalement aux côtés de Khaine.

Utilisation des sorts

Les prêtres de Khaine peuvent utiliser les nouveaux sorts présentés ci-dessous ainsi que tous les sorts de magie nécromantique et les sorts de magie de bataille suivants : Animosité magique, Force de combat, Main de fer, Frénésie magique, Haine magique. Cependant, la magie nécromantique particulière des prêtres de Khaine ne permet l'invocation que de mort-vivants d'alignement Mauvais.

Nouveaux sorts

Convocation d'un serviteur venimeux

Niveau de sort : 1
Points de magie : 3
Portée : 48 mètres.
Durée : Spéciale.
Composants : Un insecte mort trempé dans quatre gouttes de sang.

Un petit animal venimeux apparaîtra non loin du prêtre dans les 1D6 minutes qui suivent l'incantation et viendra dévorer l'insecte présenté en offrande. Le prêtre devra alors nommer une victime se trouvant dans un rayon de 48 mètres et réaliser un test de FM. En cas de réussite du test, l'animal convoqué se dirigera jusqu'à la victime désignée et l'attaquera. En cas d'échec, l'animal se dirigera vers la victime la plus proche en dehors du prêtre. Si le résultat du test de FM est un double naturel, l'animal attaquera le prêtre.

L'animal convoqué (1D6) peut être une araignée (1-2), un serpent (3-4) ou un scorpion (5-6).

La victime devra réussir un test d'Initiative à -10 pour repérer l'approche de l'animal. En cas d'échec, l'animal réussit automatiquement son attaque, inoculant 1D2 doses de venin. Un animal repéré tentera de fuir dès qu'il sera la cible d'une attaque (CC à -20 pour toucher ces petits animaux).

Sacrifice de sang

Niveau de sort : 1
Points de magie : 4
Portée : Vue.
Durée : Instantanée.
Composants : Le sang du prêtre sur la lame d'une navaja.

Le prêtre devra faire couler un peu de son sang en se coupant au moyen d'une navaja, tout en regardant sa victime désignée. Le prêtre perdra ainsi 1 point de blessure, mais au même moment, sa victime semblera frappée par une lame invisible, recevant un coup qui doit être traité comme un coup d'épée porté avec une Force de 3. Le coup touche automatiquement et ignore la protection des armures non magiques.

Offrande rituelle

Niveau de sort : 2
Points de magie : 6
Portée : Toucher.
Durée : Une journée par niveau.
Composants : Ce sort doit être incanté au terme d'un sacrifice rituel humain (la cérémonie doit durer au moins une heure).

En accomplissant ce rituel magique au terme d'un sacrifice humain, l'âme du sacrifié est condamnée à rejoindre le royaume abyssal de Khaine. En échange de cette offrande, le seigneur du Meurtre gratifie le prêtre d'un avantage équivalent à une grâce divine. Cet avantage, choisi par le prêtre, doit être l'un des suivants : acquisition d'une compétence du culte, augmentation de 10 points de la CC ou de la CT, augmentation de 1 point de la Force ou du nombre d'Attaques. L'avantage est acquis temporairement pour une durée égale en journée au niveau de pouvoir du prêtre.

Invocation d'une ombre funeste (conjuration d'une ombre funeste).

Niveau de sort : 3
Points de magie : Spécial.
Portée : Non applicable.
Durée : Jusqu'à la destruction de l'ombre.
Composants : Le sang frais d'une personne assassinée.

Le prêtre de Khaine fait apparaître une ombre dont la forme semble naître à partir du sang utilisé. Cette ombre n'a pas besoin d'être contrôlée mais obéit aux ordres de son invocateur. Les points de magie de l'ombre sont égaux aux points de magie utilisés par le prêtre lors de l'invocation. Pour plus de détails, se référer à la description de l'ombre funeste.

Possession meurtrière

Niveau de sort : 3
Points de magie : 10 et plus.
Portée : Illimitée.
Durée : Jusqu'à dissipation par le prêtre ou exorcisme pratiqué par un enchanteur de niveau 2 ou plus.
Composants : Une goutte de sang de la victime désignée du sort.

La victime de cette malédiction souffre de terribles cauchemars qui affectent progressivement sa personnalité. Au moment de l'incantation, puis chaque jour suivant, la victime doit réaliser un test de FM. En cas d'échec, la malédiction progresse d'une étape comme présenté ci-dessous. En cas de réussite, l'état de la malédiction reste stationnaire jusqu'au prochain échec.



Étape 1 : Dès le premier échec d'un test de FM, la victime souffre de cauchemars récurrents particulièrement horribles. Chaque nuit, elle doit réaliser un test de terreur. Elle gagne 1 point de folie en cas de réussite ou 2 points de folie en cas d'échec.

Étape 2 : La victime devient nerveuse et irritable. Son Cl baisse de 5 points plus 5 points pour chaque nouvel échec au test de FM durant les jours qui suivent. Le Cl ne descendra toutefois pas au-dessous de 10.

Étape 3 : La victime devient progressivement cruelle et sadique, prenant du plaisir à faire souffrir et à tuer.

Étape 4 (stade final) : L'alignement de la victime devient Mauvais. Elle est, de plus, frappée du trouble Mégalomanie.

Dans la progression de la malédiction, les effets de toutes les étapes sont cumulatifs. La victime ne se souvient pas précisément de ses cauchemars et n'est pas consciente du changement de sa personnalité.
À la dissipation de la malédiction, tous les effets disparaissent à l'exception des points de folie et troubles acquis. Si ces points de folie doivent se transformer en un trouble, celui-ci sera obligatoirement la frénésie, une animosité ou une haine dont la nature sera déterminée par le M.J. en fonction de la personnalité du personnage et de son historique.
Tout point de magie investi par le prêtre au-dessus des 10 points nécessaires de base impose à la victime un malus cumulatif de 5 points à ses tests de FM. De même, l'enchanteur pratiquant un exorcisme sur la victime devra investir un nombre de points de magie au moins égal au nombre initialement investi par le prêtre de Khaine.

Pénalités

À chaque niveau de pouvoir, les prêtres de Khaine gagnent 1D6+2 points de folie (qui se transformeront généralement en animosité ou haine spécifique) ainsi qu'un handicap magique déterminé aléatoirement à partir de la colonne spécifique aux sorciers mauvais (Cf. WJRF p. 138). De plus, les prêtres de Khaine peuvent contracter la putréfactose avec des chances inférieures de 10 % à celles d'un nécromant.

Compétences

En plus des compétences liées à leur double carrière d'initié et de spadassin ou assassin, les adeptes de Khaine peuvent acquérir les compétences Identification des mort-vivants et Vision nocturne dès l'initiation.

Epreuves

Les épreuves imposées par Khaine à ses adorateurs seront généralement des assassinats dont les victimes seront plus particulièrement choisies parmi les ennemis du culte (prêtre de Morr ou de Ranald, représentant des autorités locales, etc.)

Grâces divines

Khaine n'accorde jamais de grâce divine en dehors du cadre de l'avancement de ses clercs ou d'une offrande rituelle (Cf. ci-dessus).

ENGUERRAND LE ROUGE

Humain - 38 ans - Prêtre assassin du culte de Khaine (Clerc niv. 3).

Comme la majorité des adeptes de Khaine, Enguerrand a grandi dans un milieu particulièrement défavorisé. Né dans les plus sordides quartiers de Mousillon, "la cité des Damnés" (Cf. WJRF p. 276), Enguerrand a très vite compris qu'il n'existait qu'une seule et incontournable loi dans ce bas monde : celle du plus fort. Pour ce jeune Bretonnien ambitieux et sans scrupules, la seule manière de sortir de cette fange répugnante fut de mettre ses compétences de spadassin au service des plus corrompus des puissants, qu'ils soient bourgeois ou nobles.

Efficaces et impitoyables, ses services allaient rapidement être disputés par des employeurs toujours plus fortunés et influents; ces mêmes employeurs qui allaient lui fournir les contacts nécessaires pour intégrer le culte de Khaine et devenir l'un des plus puissants et riches des assassins du Vieux Monde. Enguerrand a, depuis, voyagé dans tout le Vieux Monde, fuyant les autorités ou offrant ses services à de puissants nobles étrangers. Il a surtout vécu en Estalie et dans les différentes cités souveraines de Tilée, là où le culte de Khaine est le plus répandu.

Fou fanatique, il considère qu'il doit tout au seigneur du Meurtre et sait se montrer particulièrement reconnaissant envers le dieu qui lui permît de devenir l'homme reconnu et respecté craintivement qu'il est aujourd'hui.

Grand et puissamment bâti, Enguerrand doit, entre autres raisons, son surnom à son épaisse et longue tignasse rousse, presque pourpre, surmontant le regard perçant de ses yeux noisette. Il aurait pu être bel homme s'il n'était pas défiguré sur une grande partie de la moitié gauche de son visage, résultat d'une pratique trop assidue de la magie noire et de la nécromancie. Du cou jusqu'à la tempe, sa peau a disparu et la chair semble se décomposer lentement.



Le mensonge étant le moindre de ses nombreux défauts, il se plaît à raconter qu'il s'agit des séquelles de la putréfactose qu'il a contracté bien malgré lui dans sa jeunesse pour avoir été blessé par un abject zombie. Jeune aventurier, il combattait alors, raconte-t-il toujours, un odieux nécromant bretonnien qui avait enlevé sa jeune sœur. Si tout cela est complètement faux, l'histoire est parfaitement vraisemblable.

Autre conséquence de ces connivences avec le Mal, les enfants et les animaux semblent particulièrement craindre sa présence (Cf. *Aversion des animaux : phase 2* - WJRF p. 138). Enguerrand évite autant que possible de se retrouver dans une situation où cet handicap pourrait être révélé.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	75	55	4	5	12	45	3	50	70	55	60	65	35

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : arc long; armes à deux mains; armes articulées; armes de jet; armes de parade; armes de poing - Bagarre - Camouflage rural & urbain - Conscience de la magie - Coups assommants - Coups précis - Coups puissants - Déguisement - Déplacement silencieux rural & urbain - Désarmement - Équitation : cheval - Esquive - Filature - Identification des mort-vivants - Incantations cléricales : niv. 1 à 3 - Langage hermétique : magikane - Langage secret : classique - Méditation - Préparation de poisons - Sens de la magie - Théologie - Vision nocturne (10 m).

Sorts connus
Animation des morts - Arrêt de l'instabilité - Convocation d'un serviteur venimeux - Évocation d'un champion squelette - Évocation de squelettes - Haine magique - Invocation d'une ombre funeste - Main de la mort - Main de poussière - Offrande rituelle - Possession meurtrière - Sacrifice de sang - Vie dans la mort.

Points de magie
34.

Possessions
Anneau en argent (anneau de sort : téléportation/20 points de magie) - Anneau en or ciselé (Anneau de protection contre les sorts) - Lame du Prophète dément (Cf. ci-dessous) - Navaja (I+10, D-1, Prd-20) - Deux dagues de lancer (P : 4/8/20, FE : F du lanceur, Rch 1) - Arc long (P 32/64/300, FE : 3, Rch 1) et carquois de 20 flèches dont deux flèches au vol infaillible (Cf. WJRF p. 188) - Fil d'étranglement (T-10, D-1) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Un petit flacon contenant 2 doses d'humanicide - Un autre petit flacon contenant du chloroforme - Un grand flacon contenant une pinte de sang humain frais - Un petit morceau de linceul - Nécessaire de déguisement (maquillage, postiches, etc.) - Médaillon contrefait de la guilde des sorciers de Talabheim - Navaja sacrée et crâne enchanté (dérobés au collège de Théologie) - Sac contenant les objets religieux volés au collège de Théologie (Calices en or, statuettes en argent, etc. pour une valeur totale de 500 Co) - Petit coffret contenant 200 Co (destinées à payer les services d'hommes de main).

Psychologie
Haine envers le culte de Morr - Animosité envers le culte d'Ulric et les Norscans - Mégalomanie - Fanatisme.

Religion
Khaine.

Alignement
Mauvais.

Lame du Prophète dément
Cette ancienne relique religieuse est une épée longue tout aussi maléfique que magique. Le Prophète dément est l'un des quatre surnoms de Béléhal Qaïtar, un héros légendaire du culte de Khaine considéré comme étant le premier à avoir introduit dans le Vieux Monde l'adoration du seigneur du Meurtre. Originaire d'Arabie, le culte de Khaine serait en effet arrivé sur le Vieux Monde par l'Estalie à l'époque des guerres saintes menées par le sultan Darius-E Qabir.

À l'image de son dieu, Béléhal Qaïtar forgea quatre lames durant sa longue vie, quatre puissantes épées magiques. Chacune de ces épées est rattachée à une légende spécifique qui valut à Béléhal un nouveau surnom.

Au crépuscule de son existence, Béléhal prophétisa qu'il allait mourir pour la gloire de Khaine en volant mille âmes destinées à Morr; mille âmes qu'il emmènerait avec lui dans le trépas comme présent à son Seigneur. Armé de sa quatrième lame, Qaïtar se rendit à Luccini, au grand temple de Morr. Il entra dans la salle du culte pendant la grande cérémonie funéraire d'un puissant prêtre de Morr. Gagné par la démence et résolu à rejoindre le royaume abyssal de Khaine, il sortit son épée et attaqua les prêtres de Morr réunis. On raconte que le pouvoir maléfique de l'épée parvînt à posséder les esprits des fidèles assemblés, comme celui des plus faibles initiés et prêtres. Tous, animés par une rage meurtrière, se jetèrent les uns contre les autres dans un abject massacre tandis que la lame maudite tournoyait et moissonnait les âmes. La folie sanguinaire qui avait pris possession de l'assemblée ne put être interrompue que par l'intervention de Morr lui-même et par le trépas final de celui que l'on nomma le Prophète dément.

Indestructible, l'épée maléfique fut plus tard récupérée par les adeptes de Khaine. On raconte que, depuis la mort de Béléhal, les quatre épées sacrées ont toujours été transmises de façon rituelle aux plus fidèles et fanatiques prêtres de Khaine.

Les informations précédentes sont connues de tout personnage compétent en Théologie réussissant un test d'INT à -20.

La Lame du Prophète dément possède les pouvoirs suivants :

- Elle cause deux points de dommages additionnels à toute victime et double ses dommages normaux contre des initiés ou prêtres de Morr.
- Elle possède les pouvoirs *Absorption de sort* et *Destruction d'arme magique* (Cf. WJRF p. 186).
- Elle peut générer une fois par jour une zone spéciale de frénésie magique. Le porteur doit désigner avec la pointe de l'épée un individu ou un groupe se trouvant à vue et prononcer la phrase suivante *"Que la haine et la folie du seigneur Khaine se déchaîne sur ceux qui s'opposent à sa divine volonté"*. Toute personne dont la FM est inférieure à celle du porteur de l'épée et se trouvant dans un rayon de 24 mètres autour de celui-ci devient sujet à la frénésie et doit tester son Cl selon la procédure normale ou attaquer les cibles désignées à la condition qu'elles soient vues. La frénésie dure jusqu'à la mort des cibles ou jusqu'à leur fuite.
- Le porteur reçoit un point de folie tous les trois jours si dans ce laps de temps aucune victime n'a été tuée par l'épée. Si ces points de folie doivent se transformer en un trouble, celui-ci sera obligatoirement une haine spécifique ou la frénésie.
- Si le porteur n'est pas d'alignement Mauvais, il sera victime d'une *Possession meurtrière* de 20 points de magie (Cf. ci-dessus) à partir du premier jour durant lequel l'épée n'aura pas fait de victime

l'Empire. Accompagné d'un long texte présentant les pratiques abjectes et maléfiques du culte de Khaine, il y a là une navaja sacrée dont le manche en or est incrusté de pierreries (valeur : 300 Co.) ainsi qu'un crâne enchanté gravé à son sommet d'une rune représentant un scorpion stylisé.

Fanatique et audacieux, Enguerrand compte bien restituer ces objets sacrés à son culte tout en donnant une bonne leçon aux prêtres prétentieux de Middenheim qui les exposent comme de vieilles reliques d'un passé révolu.

Dans la nuit de Wellentag, il parvient sans mal à s'introduire dans le collège de Théologie pour y dérober la navaja sacrée et le crâne enchanté. Il en profite pour voler également d'autres objets pour la seule valeur matérielle qu'ils représentent. Il tue délibérément le gardien et saccage plusieurs salles, laissant un spectacle infâme de cruauté sanguinaire et de folie fanatique.

Si l'incident n'a pas de conséquence importante sur le déroulement du scénario, il permettra d'offrir aux P. J. une piste supplémentaire dans l'enquête à venir.

Au terme de quelques jours de filature, Dieter Lukas s'est rendu compte que Garlic Percegob, le plus renommé des engingneurs de la guilde, était quelqu'un de soigneusement et inhabituellement protégé.

Sa résidence est surveillée en permanence par quatre gardes du corps et deux chiens à l'air féroce. Au siège de la guilde des engingneurs où Garlic travaille jusque tard dans la nuit, Dieter a pu compter une petite dizaine d'hommes en armes surveillant les bâtiments comme les allées et venues des visiteurs. Sur le chemin qu'il emprunte quotidiennement entre sa maison et la guilde, le maître engingneur est escorté par deux gardes du corps.

C'est donc dans la rue que l'engingneur semble rester le plus vulnérable. Dieter repère sur le trajet habituel et quotidien de Garlic un passage qui pourrait s'avérer idéal pour une embuscade bien préparée.

Ce que Enguerrand et Dieter ignorent est le fait que Garlic a récemment reçu plusieurs menaces de mort anonymes.

Ces lettres de menace sont, semble-t-il, consécutives à la décision d'Ar-Ulric de nommer Garlic Percegob architecte et engingneur principal de la construction du futur temple d'Ulric à Skorlm.

De fait, cette nomination a créé des jalousies au sein de la guilde des architectes et maçons de Middenheim, concurrente de celle des engingneurs. Le clergé d'Ulric a en effet rejeté la candidature de Karl Friedmann, pourtant architecte compétent et fervent adorateur d'Ulric. Karl n'arrive pas à accepter ce qu'il considère comme une décision injuste et un échec personnel. C'est effectivement lui l'auteur de ces menaces de mort. Karl ne compte pas pourtant passer à l'acte. Il déchaîne simplement sa hargne et sa jalousie en espérant secrètement, sans vraiment y croire, effrayer celui qui lui a volé le contrat de sa vie.

En fait, Garlic Percegob a été nommé sur la demande expresse du roi Gustav de Norsca. Les deux hommes se sont en effet déjà rencontré dans le passé et éprouvent l'un pour l'autre une grande estime.

Quelques jours après le début du carnaval, Dieter Lukas revient enfin avec les précieuses informations qui permettent à Enguerrand de monter l'embuscade, imparable selon lui, qui mettra un terme à la vie de Garlic Percegob. C'est compter sans la malchance et l'intervention inopinée des P. J.

La corde au cou

L'embuscade doit avoir lieu durant la troisième ou quatrième nuit du carnaval, alors que Garlic Percegob rentre chez lui après une longue journée de labeur à la guilde. Les P. J. vont bien entendu être directement impliqués dans cet événement.

Le M.J. devra donc faire en sorte de mettre en scène l'embuscade alors que les P. J. se déplacent dans la rue pour une raison ou une autre. Le lieu précis de l'embuscade est donc, pour plus de souplesse, laissé à sa discrétion. La résidence de Garlic se situant

LES COMPAGNONS DE ENGUERRAND LE ROUGE

Kurt le lourd

Humain - 34 ans - Assassin et initié du culte de Khaine

Immense et corpulent, presque obèse (154 kg pour 2 m 10), Kurt a tout du colosse de foire. Son crâne chauve et brillant exhibe de nombreux tatouages représentant des serpents. Ses arcades sourcilières saillantes dissimulant presque un regard vide d'expression et son menton proéminent donnent à son visage carré de faux airs de niaiserie. Cruel, sanguinaire et violent, Kurt est, en fait, ce que l'on peut appeler une vraie brute épaisse.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	60	45	6	6	16	19	2	35	34	25	55	45	20

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes à deux mains; armes de parade; armes de poing - Bagarre - Camouflage rural et urbain - Coups assommants - Déplacement silencieux rural et urbain - Équitation : cheval - Escalade - Esquive - Filature - Force accrue - Résistance accrue - Théologie.

Note : *Les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil.*

Possessions
Hache à deux mains (I-10, D+2) - Épée longue (arme simple) - Bouclier (PA : 1 - toutes localisations) - Fil d'étranglement (T-10, D-1) - Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, jambes et bras) - Bottes et gants de cuir - 25 Co.

Psychologie
Boulimie- Frénésie.

Religion
Khaine.



Alignement
Mauvais.

Ulla Weber

Humaine - 29 ans - Assassin et initiée du culte de Khaine

Enfant d'un couple d'adeptes de Khaine, Ulla fût éduquée selon les préceptes du culte pour devenir très jeune une redoutable tueuse. La cruauté et la haine ne font pourtant pas partie de sa nature et lui ont été imposées par l'éducation malsaine et corruptrice des prêtres du seigneur du Meurtre. Si elle ressent parfois l'envie d'échapper à sa triste destinée, elle n'a jamais eu le courage de le faire jusque-là. Elle sait pertinemment qu'on ne peut abandonner le service de Khaine sans de graves conséquences. Elle n'est pas à proprement parler une fanatique, mais elle agit comme telle par simple crainte de la colère du seigneur du Meurtre. Comme tous les adeptes de Khaine, elle doit servir fidèlement son dieu ou mourir dans la damnation.

Belle et séduisante, Ulla mesure 1 m 75 pour 58 kg. Ses cheveux sont noirs et ses yeux bleus. Sous des faux airs d'innocence et de douceur, elle reste en fait une redoutable et dangereuse adversaire, même s'il lui arrive secrètement d'exécrer sa vie et de se détester elle-même. C'est sans doute pour cette raison qu'elle laisse toujours une chance à ses victimes et évite généralement de les faire souffrir sans nécessité.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	65	50	3	4	8	65	2	50	35	45	50	55	55

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes de jet; armes de parade; armes de poing - Bagarre - Camouflage rural & urbain - Charisme - Coups assommants - Coups précis - Coups puissants - Déguisement - Déplacement silencieux rural & urbain - Désarmement - Équitation : cheval - Esquive - Filature - Identification

des mort-vivants - Langage secret : classique - Méditation - Préparation de poisons - Séduction - Théologie - Vision nocturne (10 m).

Note : *Les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil.*

Possessions
Épée longue (arme simple) - Brise-lames (D-2, Prd-10) - Trois dagues de lancer (P : 4/8/20, FE : F du lanceur, Rch 1) - Arc (P 24/48/250, FE : 3, Rch 1) et carquois de 30 flèches - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Pantalon de cuir (PA : 0/1 - Jambes) - 34 Co.

Psychologie
Catatonie - Dépersonnalisation (Mauvais) - Phobie de ses supérieurs et de Khaine (Ulla a peur que l'on découvre que son fanatisme est souvent simulé).

Religion
Khaine.

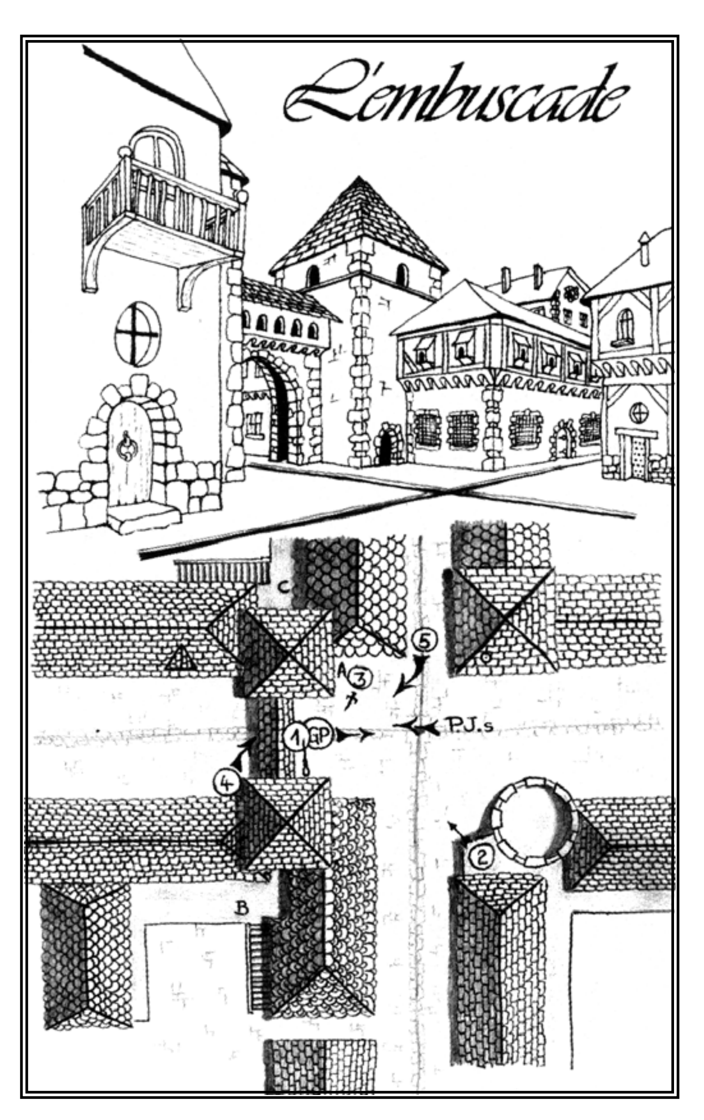
Alignement
Neutre à la base et devenu Mauvais (Cf. psychologie).

dans le Nordgarten, il est toutefois plus vraisemblable que ce lieu se trouve quelque part dans Ulricsmund ou Geldmund. Si les P. J. logent aux *Armes du Templier*, la localisation de l'embuscade pourrait fort bien se situer dans une des rues adjacentes à l'auberge.

Les P. J. devraient bien évidemment être encouragés à intervenir si cela n'est pas leur premier réflexe. Si Kristen fait partie du groupe, il y a de fortes chances qu'elle ait déjà entendu parler de maître Garlic et le reconnaisse, à moins qu'ils ne se soient déjà rencontrés (Cf. *Intrigues secondaires et fausses pistes*, p. 80).

L'embuscade doit se dérouler comme suit (se reporter au plan) :

Profitant dans l'insouciance des festivités du carnaval comme des nombreux spectacles de rues, les P. J. remontent une longue et large rue pavée encombrée par la foule. Bousculé par la foule et les cortèges de fêtards déguisés, attiré par la musique, les chants et les rires qui surgissent à tous les coins de rue, le groupe atteint laborieusement un carrefour bruyant où un petit attroupement s'est



formé autour d'un habile jongleur qui, à un rythme soutenu, fait danser et tournoyer dans les airs six longues dagues à la lame brillante et effilée. Un petit groupe de jeunes gens déguisés et ivres traversent au même moment le carrefour en dansant sur une chanson à boire joyeusement entonnée par l'un des leurs.

Alors que les personnages piétinent dans l'espoir de traverser le croisement encombré des rues, ils peuvent remarquer (si un test d'Initiative à -10 est réussi) deux hommes en armes et armure se frayer un chemin dans la foule à coup de coudes et d'épaules. Ils encadrent un vieux nain richement vêtu. Garlic et ses deux gardes du corps (GP) passent alors sous l'arche d'un petit passage surélevé et se retrouvent bientôt bloqués par la foule, presque à la hauteur des P. J.

C'est à ce moment là que le plan funeste de Enguerrand se déclenche :

1 À l'intérieur du petit pont couvert enjambant la rue se trouvent Kurt le lourd. Conformément aux prévisions de Enguerrand, l'avancée de Garlic est considérablement ralentie par la foule regroupée autour du jongleur. Cela suffit à Kurt, assassin expert, pour qu'il soit sûr de ne pas rater son coup. De sa position surélevée, il laisse tomber un long fil d'étranglement qui vient saisir la gorge du nain de façon imparable. Utilisant sa force colossale, il tire un grand coup et soulève Garlic du sol, l'étranglant sous son propre poids.
Le M.J. devra considérer que l'attaque de Kurt est automatiquement réussie (il attaque par surprise une cible quasiment inerte depuis une position surélevée). Ce que Kurt ne sait pourtant pas, c'est que l'Engingneur porte actuellement une épaisse minerve en cuir, suite à un accident récent. Garlic ne souffrira donc d'aucun dommage par étranglement, même s'il s'agite au bout de sa corde, en proie à l'affolement.
Les P. J., en face du nain, le voient soudain être soulevé du sol et se débattre frénétiquement en poussant des gémissements de panique. Ses deux gardes du corps semblent totalement surpris par l'attaque soudaine venue du ciel.
Témoin de l'agression, la foule s'écarte apeurée, laissant bientôt le croisement presque désert.

2 Sur une terrasse dominant le croisement, Enguerrand le Rouge était jusque-là soigneusement caché. Alors que la foule s'écarte en hurlant et que les P. J. réagissent sans doute eux-mêmes, Enguerrand décoche une flèche de vol infaillible qui vient frapper un des deux gardes du corps en pleine gorge, le tuant sur le coup. Il encoche immédiatement sa deuxième flèche de vol infaillible. Au deuxième round, il prendra pour cible le second garde du corps.
Durant cette embuscade, Enguerrand évitera, dans la mesure du raisonnable, d'utiliser sa sorcellerie et surtout son épée magique afin de ne pas dévoiler aux nombreux témoins trop d'indices sur son identité. Tout son plan a été prévu afin qu'il n'ait pas utiliser les pouvoirs que Khaine lui a conférés.

3 Le jongleur, Herbert Schlag, est le bras droit de Dieter Lukas. Il porte un masque de carnaval et un costume de spectacle. Ex-jongleur et lanceur de couteau, son numéro était judicieusement prévu pour ralentir le déplacement du nain aux abords du

croisement. Il a également été désigné par Enguerrand pour s'assurer de la mort rapide de Garlic.
La foule s'écartant dans la panique lui laisse rapidement une ligne de tir dégagée. Dès le second round de l'embuscade, il prend Garlic pour cible au moyen des mêmes poignards avec lesquels il jonglait une seconde avant.

Les P. J. réagissent : Les P. J. doivent tous effectuer un test d'Initiative. Tout personnage réussissant le test peut agir librement au début du second round de l'embuscade. En cas d'échec, le personnage reste surpris ou est bousculé par la foule paniquée, ne pouvant donc pas agir encore. Un nouveau test doit être effectué le round suivant avec un bonus cumulatif de +10 à chaque nouveau round jusqu'à la réussite. Un personnage échouant à trois tests consécutifs aura été emporté dans la bousculade et piétiné par la foule. Il devra réussir un test de risque ou subir 1D3 points de dommages. Il pourra se relever au quatrième round et agir normalement.

Si un personnage souhaite essayer d'atteindre le pont, il devra réussir un test ajusté à +20 sous la moyenne de son Intelligence et de son Initiative pour se rendre compte que la porte ouverte de la tour débouche sur un escalier (marqué A sur le plan) donnant vraisemblablement accès au passage surélevé.

Tout personnage réussissant un autre test d'Initiative pourra repérer la position de l'archer (Enguerrand).

Toute la suite de la campagne repose sur le fait que les P. J. sauvent la vie de Garlic.

Les deux gardes du corps du nain seront tués d'une manière ou d'une autre dans l'embuscade. Seuls les P. J. pourront sauver l'engingneur d'une mort certaine. Ce dernier ressortira blessé du combat, mais le M.J. devra veiller à ce qu'il ne meure pas. Chanceux de nature, Garlic est surtout un personnage capital dont la destinée est protégée par les dieux. Il dispose d'ailleurs, pour illustrer ce fait, de points de Destin que le M.J. pourra utiliser en cas de problèmes graves.

4 Dieter Lukas et un de ses hommes étaient jusque-là postés de l'autre côté du pont, guettant l'arrivée de Garlic en jouant aux dés sur une vieille caisse en bois. Dès que le piège de Enguerrand se referme sur le nain et ses gardes du corps, ils surgissent sur leurs arrières et les attaquent, achevant les gardes du corps. Dieter n'est pas un homme téméraire. Il fuira en cas de problème imprévu, laissant ses hommes le couvrir.

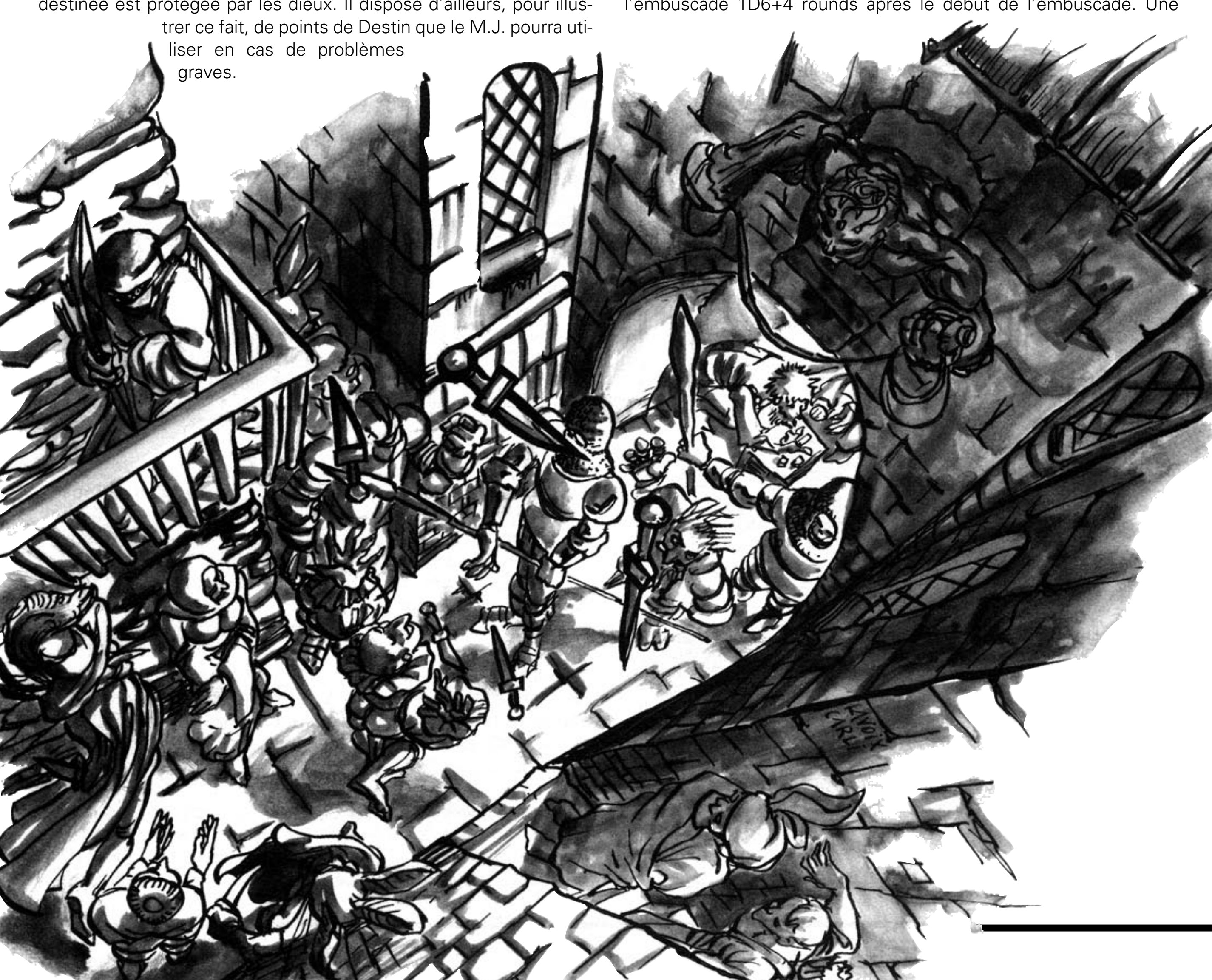
5 Trois hommes de main de Lukas sont postés là pour surveiller le bon déroulement de l'opération. Tous portent des costumes de carnaval. Ils ont pour consigne de prêter main forte à Schlag et aux autres dans le cas d'un éventuel problème. Ils vont sans doute attaquer dès le troisième round, prenant les P. J. pour cible.
Un combat devrait donc logiquement s'engager entre les P. J. et les agresseurs de Garlic Percegob. Enguerrand, Dieter et Herbert tenteront de rompre le combat dès qu'il tournera en faveur des P. J. Kurt, sans doute pris de rage et de frénésie à la vue de ce nain refusant inexplicablement de mourir étranglé, sera vraisemblablement l'un des derniers à fuir.

Herbert Schlag fuira de préférence par l'escalier de la tour (A) et, rejoignant Kurt sur le pont couvert, continuera par l'un des deux passages en terrasse (marqués B et C sur le plan). Il sortira ainsi plus loin dans une autre rue.

Enguerrand échappera de toute façon aux P. J. et à la milice. Il se trouve sur une haute terrasse qu'il est quasiment impossible d'atteindre par cette rue. On accède en fait à cette terrasse par une rue parallèle à celle qu'empruntent les P. J.

D'une manière générale, tout agresseur ne pouvant pas fuir préférera combattre plutôt que de se rendre.

Une première patrouille de cinq miliciens arrivera sur les lieux de l'embuscade 1D6+4 rounds après le début de l'embuscade. Une



LA BANDE À DIETER LUKAS

Dieter Lukas

Humain - 48 ans - Chef d'une bande de brigands, ex-guide-racoleur

Grand (il mesure 1 m 80) et excessivement maigre, le corps de Dieter Lukas a, tout comme son visage, été marqué par une longue vie de misère et de privations. Le teint pâle de sa face déjà ridée fait ressortir la couleur bleu ciel de ses yeux. Ses cheveux sont devenus gris, presque blanc. D'un tempérament nerveux et agité, Dieter est un hyperactif régulièrement sujet à des crises de tremblements.

Dieter fait partie de ces hommes qui sont prêts à tout pour quelques couronnes d'or. Sa connaissance parfaite de la ville et ses nombreuses relations dans la pègre locale lui ont permis de prendre la tête d'une petite bande de coupe-jarrets.

Il regrette actuellement d'avoir accepté le travail proposé par Enguerrand qu'il connaît simplement sous le patronyme de Le Rouge. Dieter a remarquer l'aversion que ressentaient les animaux et notamment les chiens vis-à-vis de Enguerrand. Depuis, il sent quelque chose de maléfique chez cet homme et le craint plus que la peste. Il a hâte de le voir quitter l'auberge de la Gargouille, mais il a trop peur de lui pour tenter de le trahir.

Dieter loge en permanence à l'auberge de la Gargouille avec quelques-uns de ses hommes, le propriétaire étant de ses amis.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	42	3	4	7	55	1	33	40	34	34	35	45

Compétences
Bagarre - Baratin - Camouflage urbain - Corruption - Coups assommants - Déplacement silencieux urbain - Esquive - Filature - Fuite - Langage secret : jargon des voleurs - Réflexes éclairs - Sens de la répartie - Sixième sens.

Note : *Les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil.*

Possessions
Épée longue (arme simple) - Arc (P 24/48/250, FE : 3, Rch 1) et carquois de 20 flèches - Bouclier (PA : 1 - toutes localisations) - Gilet de cuir (PA : 0/1 - Tronc) - 8 Co.

Psychologie
Manie - Tremblote.

Alignement
Neutre.

Herbert Schlag

Humain - 37 ans - Brigand, ex-bateleur

Mesurant 1 m 65, Herbert est un petit homme svelte et agile. Son épaisse et broussailleuse tignasse brune dissimule presque le regard perçant de ses yeux verts. Fier et moqueur, il affiche toujours un sourire narquois, tout en jouant généralement avec un couteau.

Sa carrière de bateleur ne lui ayant pas permis jusque-là de sortir de la pauvreté, il a finalement préféré rejoindre son ami d'enfance, Dieter Lukas, pour continuer à faire les quatre cents coups. Il est en fait aujourd'hui le bras droit de Lukas.

Herbert partage le même sentiment que Dieter à l'égard de Enguerrand. L'assassin lui fait tellement peur qu'il s'est résolu à parler de tout cela à un ami, Tobias, dit "l'Oiseau" (Cf. *Un drôle d'oiseau*, p. 78).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	60	3	3	8	45	1	35	32	30	32	29	36





Compétences
Acrobatie - Adresse au tir - Armes de spécialisation : armes de jet - Bagarre - Coups assommants - Déplacement silencieux urbain - Esquive - Jonglerie - Réflexes éclairs.

Note : *Les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil.*

Possessions
Gourdin (arme simple) - Six couteaux de lancer (P 4/8/20, FE : F du lanceur, Rch 1) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - 3 Co.

Alignement
Neutre.

Les hommes de main de Lukas

La bande de Lukas est une petite bande locale sans grande renommée. Elle regroupe entre six et quinze hommes selon les périodes. La bande a établi son quartier général dans l'Ostwald à l'auberge de la Gargouille.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	60	3	3	8	45	1	35	32	30	32	29	36

Compétences
Arme de spécialisation : arme de poing (25 %); arme de parade (25 %) - Bagarre - Coups assommants (50 %) - Coups puissants (50 %) - Déplacement silencieux urbain - Filature.

Possessions
Arme simple (gourdin, épée ou hache) - Coup de poing (si le PNJ. possède la spécialisation/T-10, D-1) - bouclier (si le PNJ. possède la spécialisation/PA : 1 - toutes localisations) - Gilet en cuir (PA : 0/1 - Tronc).

Alignement
Neutre.

seconde patrouille plus importante menée par un officier de la garde arrivera elle encore 1D6 round(s) plus tard.

Les miliciens interviendront dans le combat si ce dernier n'est pas terminé et aideront les PJ.

Quand Kurt a relâché la corde qui retenait Garlic (pour fuir ou faire face à un adversaire), ce dernier est tombé sur le pavé et s'est assommé, recevant encore 1D3 points de dommages. Garlic gît donc inconscient par terre au milieu des dépouilles de ses gardes du corps.

Les miliciens récupéreront les corps et Garlic. Les P. J., comme quelques témoins et tout éventuel prisonnier, seront emmenés au plus proche poste de garde pour être interrogés sur les faits par un lieutenant de la garde.

Au chevet du miraculé

Au terme de l'embuscade, les P. J. sont donc amenés dans les locaux de la garnison de la Porte Ouest. Là, ils attendront sous bonne garde une petite demi-heure avant d'être reçus par le lieutenant Erlich Wagner. Assisté d'un scribe, le lieutenant

LES HOMMES DU GUET

L'effectif de la garde de Middenheim est divisé en quatre contingents dirigés chacun par un capitaine. Chaque capitaine a sous ses ordres cinq lieutenants qui accompagnent régulièrement les plus importantes patrouilles. Les lieutenants sont des officiers, souvent des fils de riches familles, ayant reçu une éducation militaire complète. Les sergents, sous-officiers, sont généralement des hommes sortis du rang.

Les quatre garnisons de la garde sont chacune installées à proximité de l'une des portes de la cité. Les casernements sont intégrés aux remparts de la cité.

Les uniformes portent tous le blason de Middenheim : une tour de pierre surmontée d'une tête de loup blanc.

L'équipement standard est le suivant : Épée (arme simple) - Bouclier (PA : 1 - toutes localisations) - Cotte de mailles à manches (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) - Casque en fer (PA : 1 - Tête).

La moitié de l'effectif est également équipée de piques (I+10/+20, T+10) tandis que l'autre moitié est équipée d'arcs (P 24/48/250, FE : 3, Rch 1) et de carquois de 20 flèches.

Lieutenant de la garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	40	4	4	10	45	2	39	55	40	45	40	45

Compétences
Alphabétisation - Arme de spécialisation : armes à deux mains; armes de parade; escrime - Coups assommants - Coups puissants - Coups précis - Désarmement - Équitation : cheval - Esquive - Héraldique - Langage secret : jargon des batailles - Législations.

Alignement
Neutre.

Sergent de la garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	35	4	4	10	45	2	39	50	30	40	35	40

Compétences
Alphabétisation (25 %) - Arme de spécialisation : armes à deux mains; armes de parade - Bagarre - Conduite d'attelages - Coups assommants - Coups puissants - Coups précis - Désarmement - Esquive - Langage secret : jargon des batailles - Torture.

Alignement
Neutre.

Milicien

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	30	29	35	30	35

Compétences
Acrobatie - Adresse au tir - Armes de spécialisation : armes de jet - Bagarre - Coups assommants - Déplacement silencieux urbain - Esquive - Jonglerie - Réflexes éclairs.

Note : *Les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil.*

Alignement
Neutre.

recueillera leurs témoignages et demandera de nombreuses précisions.

Wagner n'a lui même encore aucune certitude sur ce qui s'est réellement passé et ne répondra à aucune question des P. J.

Si des prisonniers ont été faits parmi les agresseurs, la garde n'a pas encore réussi à leur faire dire la vérité et n'a donc aucun renseignement de valeur. Les prisonniers inventeront en fait une abracadabrante histoire de vol crapuleux, préférant largement être condamnés pour ce motif que pour une tentative d'assassinat.

Le M.J. doit considérer que l'enquête de la garde n'aboutit à aucun résultat concret. L'affaire est trop importante pour les éventuels prisonniers qui craignent plus que tout les représailles de Enguerrand s'ils venaient à parler.

Trois chevaliers en armure de l'ordre du Loup Blanc entreront alors dans le bureau du lieutenant Wagner sans prendre la peine de s'annoncer.

L'un d'entre eux s'approche du lieutenant dans le cliquetis bruyant de ses pièces d'armure. Après un bref salut martial, il tend un message à l'officier et annonce d'une voix caverneuse en désignant les P. J. :

"Nous vous dégageons officiellement de la responsabilité de ces personnes. Nous devons les escorter sans délai sur l'ordre personnel d'Ar-Ulric. "

Le lieutenant lit le message et d'une voix hésitante bredouille quelques mots :

"... Mais, je ne comprends pas... Euh... il faut en référer au commandant de la garde. Sauf votre respect,... le seigneur Ar-Ulric n'a pas autorité pour... "

Le chevalier l'interrompt sèchement :

"Suffit ! Nous exécutons les ordres. Vous informerez vous-même le commandant Von Krieger. "

Les P. J. sont donc invités à suivre les chevaliers du Loup Blanc. Sortant des bâtiments de la garnison, ils se dirigent bientôt sous bonne escorte vers le quartier bourgeois de Nordgarten, dans la nuit du carnaval.

Poussant un lourd portail gardé par deux hommes en armes, les chevaliers les invitent à entrer dans une colossale résidence bourgeoise à l'architecture carrée et typiquement naine. Le groupe traverse un petit parc jusqu'à une lourde porte de bois que leur ouvre un autre garde accompagné d'un chien à l'air menaçant.

Les P. J. entrent dans une luxueuse maison abondamment décorée de tentures et d'armes de collection. Un chevalier grimpe un escalier tandis que les P. J. sont invités à patienter.

Ils voient alors descendre un vieil homme bossu en habits noirs portant la coiffe traditionnelle de la guilde des médecins. Celui-ci les saluent respectueusement avant de prendre congé. Le chevalier réapparaît alors et demande aux P. J. de bien vouloir approcher.

Au sommet de l'escalier, le groupe entre dans une grande chambre décorée avec goût. Au fond d'un gigantesque lit à baldaquin, ils peuvent reconnaître la petite silhouette du vieux nain dont ils ont sauvé la vie. Garlic Percegob se redresse douloureusement en repoussant une étonnante épaisseur de couvertures :

"Je vous en prie, mes amis, faites moi l'honneur d'entrer et de vous asseoir. Vous me voyez confus et gêné de vous recevoir

GARLIC PERCEGOB

Nain -132 ans - Maître engingneur

Garlic mesure 1 m 42 et pèse 88 kg. C'est un nain d'âge déjà avancé qui porte avec fierté une longue barbe blanche tressée à la mode norscanne. Le temps semble avoir cruellement meurtri son visage ridé et buriné au fond duquel deux petits yeux gris semblent généralement perdus dans quelque rêverie. Malgré son âge, Garlic semble encore doté d'une étonnante énergie. Ses déplacements sont toutefois considérablement ralentis par sa jambe de bois.

Nain du nord né dans les Monts de Fer de la Norsca, il reçut l'éducation martiale des combattants des tunnels, suivant logiquement la voie de son père. Il y a donc près d'un siècle, Garlic était un jeune et vigoureux guerrier lorsque son peuple fut chassé de ses montagnes par les hordes de gobelins de la nuit qui se répandirent à cette époque dans tous les massifs norscans. Garlic dut fuir les Monts de Fer en laissant toutefois une jambe dans un terrible combat durant lequel les guerriers nains cédèrent finalement devant la supériorité numérique écrasante des Peaux-vertes. Sa jambe de bois allait l'obliger à abandonner le métier de la guerre.

C'est durant sa descente vers les vallées norscannes humaines et la mer des Griffes que Garlic et quelques compagnons rencontrèrent un jeune guerrier humain agonisant. Il s'agissait de Bjorn Swer qui venait de tomber avec ses hommes dans une embuscade tendue par un fort parti d'hommes-bêtes. Unique rescapé, Bjorn avait réussi par chance à fuir le massacre. Garlic soigna et ramena chez les siens celui qui deux ans plus tard allait donner naissance au futur père du roi Gustav de Norsca.

Poursuivant le chemin de son exil, Garlic traversa la mer des Griffes pour arriver dans le puissant Empire. C'est à Middenheim que Garlic, impressionné par la froide beauté de la cité, décida de stopper sa route et de s'installer. Commençant laborieusement par des petits emplois de manouvriers, il devint, au terme de quarante années de travail acharné, l'un des plus compétents et renommés engingneur nain de la guilde.

Il y a moins d'un an, Gustav Swer, en visite officielle dans l'Empire, fit un détour par Middenheim pour rencontrer le nain à qui il doit d'être né. Au terme d'une rencontre durant lesquels les deux hommes se lièrent presque d'amitié en se racontant avec nostalgie les sagas de l'histoire norscanne, Gustav demanda à Garlic d'être l'architecte qui présidera à la construction d'un temple dédié à Ulric sur le Mont Vanir, dominant la toute nouvelle colonie de Skorlm.

La personnalité et l'histoire de Garlic Percegob s'imposent donc aujourd'hui comme le trait d'union qui lie l'Empire à la Norsca, deux puissances militaires redoutables aux racines culturelles et religieuses communes. Sur les solides épaules de ce nain repose également une bonne partie de l'avenir de Skorlm, première colonie du Grand Nord et première collaboration durable entre les deux nations.

Pour le ministre Mazziani, il est donc incontestablement le nain à abattre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	42	34	3	4	8	32	2	56	64	52	48	52	31

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : explosifs - Art : architecture; sculpture - Calcul mental - Cartographie - Chance - Conduite d'attelages - Étiquette - Évaluation - Exploitation minière - Langue étrangère : khazalide - Métallurgie - Pictographie : guilde des engingneurs - Piégeage - Reconnaissance des pièges - Technologie - Travail du bois - Travail du métal - Travail de la pierre - Vision nocturne (30 m).

Langues et dialectes connus
Khazalide - Nanique - Reikspiel - Norscan.

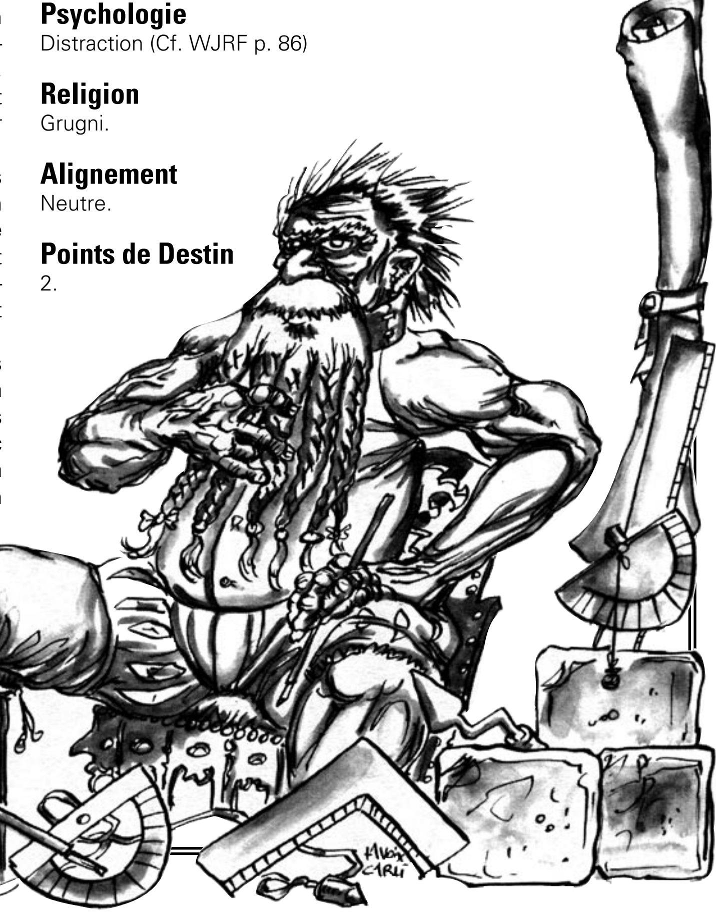
Possessions
Épée courte (arme simple) - Veste en cuir brodée (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Vêtements riches - Bague portant le sceau de la guilde des engingneurs de Middenheim - Serviette en cuir remplie de plans et dessins de bâtiments - Matériel d'écriture et instruments de mesure (règles, équerres, compas, niveaux, fil à plomb) - Lettre de recommandation signée par Ar-Ulric - etc.

Psychologie
Distraction (Cf. WJRF p. 86)

Religion
Grugni.

Alignement
Neutre.

Points de Destin
2.



en si piteux état, mais je crois que c'est bien à vous que je dois d'être encore de ce monde... À vous et à Dame la chance... " Garlic soulève sa lourde barbe pour dévoiler une épaisse minerve qui lui maintient le cou. *"Si je n'avais pas fait cette maladroite chute avant-hier dans l'escalier, je serais sans doute mort au bout d'une corde. C'est ce bon docteur Krank qui m'obligea à porter cet instrument de torture pour soigner l'entorse de mes..., comment dit-il,... cervibales ? non ! cervicales, je crois !... Trêves de balivernes ! Par Grugni, je vous dois la vie et je tiens à vous en remercier personnellement. Considérez-moi dès à présent comme votre éternel débiteur. Mais faisons plutôt les présentations avant d'aller plus loin."*

Garlic se présentera donc lui-même en tant qu'engingneur de la guilde de Middenheim, sans plus de détails. Il écoutera attentivement les présentations des P. J. et n'hésitera pas à poser, toujours sur un ton très amical, de nombreuses questions.

Après avoir largement fait connaissance et fait monter quelques collations pour les P. J., Garlic formulera la proposition suivante :

"J'attends actuellement la visite d'Ar-Ulric qui souhaite d'ailleurs vous entretenir d'un sujet que je devine. Laissez-moi donc plutôt vous faire, à sa place et à ma façon, la proposition suivante, vous

épargnant ainsi son ton martial, cérémonieux et pour tout dire, ennuyeux à mon goût.

Il y a eu un grand miracle dans un ancien village du nord de la Norsca. Cette histoire remonte à un peu plus d'une année, durant l'Ulriczeit de l'an 2513.

Le roi Gustav de Norsca et ses troupes étaient alors encerclés par une puissante armée chaotique. Le chemin de la retraite leur étant coupé, ils n'eurent pas d'autre choix que de se réfugier sur la position défensive du mont Vanir, dominant les ruines de l'ancienne Skorlm. Le siège de Skorlm dura plus d'une semaine durant laquelle les guerriers norscans repoussèrent héroïquement de nombreux assauts tous plus meurtriers les uns que les autres. Affaiblie par la faim, le froid et le harcèlement continuel de ses démoniaques ennemis, l'armée de Gustav, en désespoir de cause, se prépara à un ultime combat pour la gloire d'Ulric, certaine pourtant de courir au massacre. C'est à l'aube de Mondstille, disent les historiens, célébration sacrée de l'hiver d'Ulric, que Gustav Swer s'apprêta à lancer son attaque désespérée, dernier hommage à son dieu. C'est alors que le sol du Mont Vanir se mit à trembler sous les pieds des guerriers norscans. Une faille s'ouvrit soudain, déchirant le sommet de la haute colline. Un brasier crépitant sortit des entrailles de la terre; une véritable colonne de flammes s'éleva vers les cieux au milieu de l'armée retranchée de Gustav. C'était le Feu divin du seigneur des Batailles et de l'Hiver, les flammes magiques d'Ulric. La bienfaisante chaleur et les pouvoirs du feu décuplèrent alors la force et l'énergie des guerriers de Gustav. Par un étonnant prodige, les lames des armes qu'ils brandissaient avant l'assaut s'embrasèrent à leur tour, habitées par la magie du dieu des batailles. Ce qui, malgré le courage des Norscans, était voué au désastre se transforma alors en une incomparable et écrasante victoire qui entraîna la déroute des forces du Chaos.

Le feu d'Ulric brûle encore aujourd'hui au sommet du Mont Vanir. Il y brûlera pour l'éternité, témoignant de la volonté divine du Loup Blanc de voir ses fidèles reconquérir et recoloniser les terres du nord, jadis dévastées et hantées par les puissances chaotiques du dieu sanglant. Le jeune roi de Norsca a décrété qu'un immense temple dédié à Ulric s'élèvera bientôt sur les lieux du prodige.

Le nouveau royaume de Norsca est puissant, mais sort tout juste d'un âge de barbarie et de chaos. C'est un pays de guerriers qui manque cruellement d'artisans expérimentés, d'érudits et d'hommes capables de gérer et d'organiser efficacement de nouvelles colonies. Le roi Gustav Ier s'est donc adressé à l'Empire. L'empereur Heinrich, encouragé par Ar-Ulric et son clergé, a signé des accords importants avec la Norsca. C'est notamment la guilde des engingneurs nains de Middenheim qui a été désignée pour ériger le temple d'Ulric sur l'emplacement du miracle, au sommet du Mont Vanir. De plus, la route de Skorlm est ouverte à tous les colons, artisans et aventuriers de l'Empire. Des primes d'installation fort intéressantes sont d'ailleurs offertes aux meilleurs artisans et érudits afin qu'ils mettent leur science et leur technique au service de la colonisation des terres du nord. Plusieurs aventuriers et explorateurs essaient également d'y partir dans l'espoir de retrouver les légendaires mines d'or naines de Karak Auram qui enrichiraient au-delà de toute espérance celui qui parviendrait à les retrouver.

Peu de gens arrivent toutefois à entreprendre le voyage vers la nouvelle Skorlm, rebâtie et recolonisée depuis peu. Les navires partant de Marienburg ou d'Erengrad sont insuffisamment nombreux pour tous les colons et pèlerins attirés par ce nouveau lieu saint, et le voyage reste cher et périlleux.

À vous, mes nouveaux amis, je puis, si vous le désirez, offrir ce voyage dans les meilleures conditions de transport et de sécurité. Il se trouve que je suis le maître engingneur qui doit superviser la construction du temple de Skorlm. Je pars prochainement pour Marienburg où m'attend un puissant vaisseau qui sera escorté jusqu'en Norsca par un navire de guerre détaché par le roi Gustav. Vous avoir comme compagnons de route serait pour moi un honneur tout autant qu'un gage de sécurité... et je vous dois bien ce voyage !"


A tous les Officiers, Officiels et Citoyens de l'Empire loyaux envers le culte d'Ulric.

Les porteurs de ce document se sont illustrés par leurs actes d'héroïsme et de bravoure au service du culte d'Ulric. Oeuvrant encore actuellement et jusqu'au début du prochain Jahrdrung pour la gloire de notre Seigneur qui règne sur l'hiver et les batailles, ces personnes doivent être considérées en tant que tel comme libres de mouvement, d'action et de paroles.

Tout individu qui contreviendrait à ces consignes devra en répondre devant Ulric et ses représentants sur terre.

Signé en ce Nachexen de l'an 2515.

Ar-Ulric,
Grand Prêtre d'Ulric et Grand Electeur de l'Empire.

Sur ces derniers mots du nain, une nouvelle voix s'élèvera dans le dos des P. J, une voix forte et autoritaire :

"Décidément, maître Percegob, ni la fatigue ni les blessures ne vous empêchent de toujours autant parler. "

L'homme, grand et athlétique, avance dans la salle. Il porte une longue tunique blanche sur laquelle est brodé la tête stylisée d'un loup. Les P. J. peuvent reconnaître Ar-Ulric (Cf. profil, p. 24). Ce dernier saluera les P. J. et laissera Garlic faire les présentations.
Ar-Ulric reprendra alors la parole :

"Maître Percegob, l'empereur a été informé du tragique événement et devrait vous rendre visite demain afin de s'enquérir de votre état de santé qui, vous le savez, lui est cher pour bien des raisons. Il va de soi que le dit événement ne doit en aucun cas remettre en cause votre départ pour la Norsca.

Quant à vous, (Ar-Ulric se tourne vers les P. J.) *le destin vous a mis sur le chemin de Garlic. Les dieux, qu'ils soient nains ou humains, semblent vouloir protéger maître Percegob qui, s'il vit avant tout pour sa guilde et la science de Grugni, va aussi œuvrer pour la gloire d'Ulric. C'est la main de Dieu que je vois dans votre heureuse intervention. Ulric vous a sans doute désigné pour sauver celui qui va servir sa gloire par la volonté du roi Gustav de Norsca.*

Je ne peux donc que vous encourager à accepter la proposition que Garlic vous a faite. Ulric m'a envoyé cette nuit un étrange rêve. Au moment même où vous deviez sauver la vie de Garlic, j'ai vu des destinées se croiser et se lier. Elles resteront liées jusqu'à leur accomplissement ou jusque dans la mort.

Il est des hommes qui s'élèvent au-dessus des autres par les insondables voies du Destin. Je vous crois de ceux-là; de ce type d'hommes dont on fait les héros I Vous pouvez réussir là où tous les autres sont voués à l'échec. Quelqu'un souhaite la mort de Garlic Percegob. Soyez sûr qu'il souhaite aussi votre mort maintenant ! Mes agents et les hommes de l'empereur font déjà leur enquête, sans succès. Peut-être aurez-vous plus de chance ? Tenez I Cette lettre d'autorité signée de ma main devrait vous ouvrir bien des portes et vous permettre d'agir librement."

Ar-Ulric tend aux P. J. un parchemin roulé portant son sceau (Cf. page précédente).

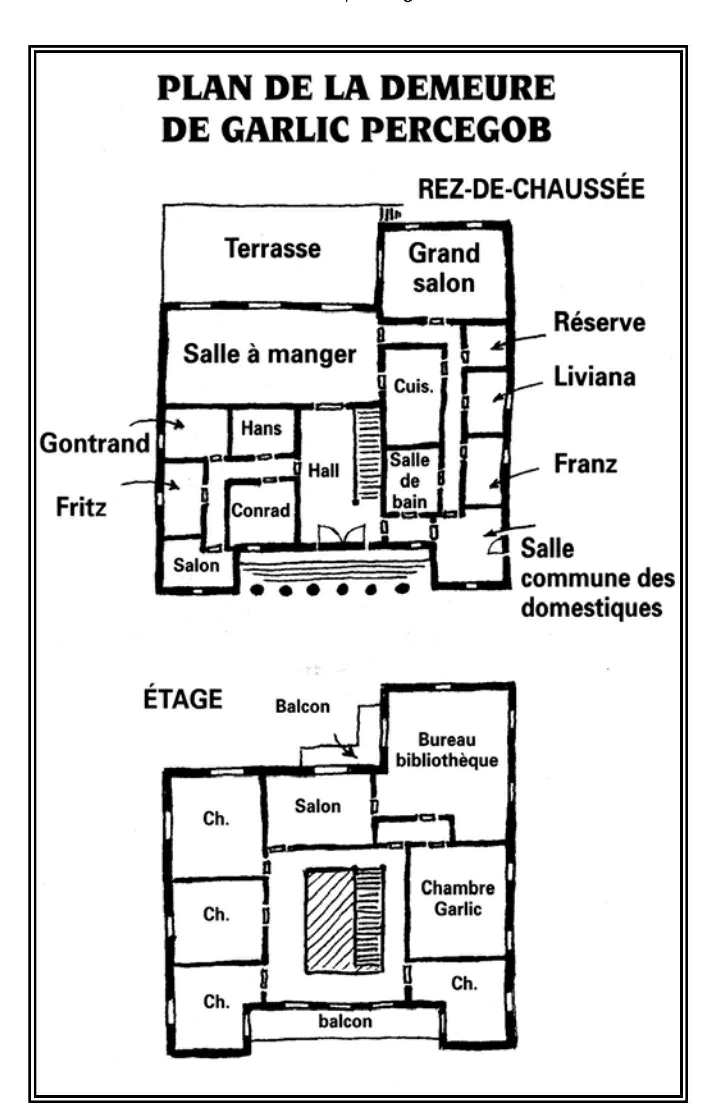
ENQUÊTE À MIDDENHEIM

Les P. J. vont donc devoir protéger la vie de Garlic Percegob et l'accompagner jusqu'en Norsca. En attendant le départ de l'expédition, ils vont pouvoir enquêter sur la tentative d'assassinat dont il a été victime.
Le M.J. devra bien faire comprendre que les P. J. ont tout intérêt à accepter la proposition qui leur a été faite. Si ce. sont ceux présentés dans la première partie, ils devraient logiquement entrer tête baissée dans l'aventure : la proposition de Garlic leur offre de fait l'opportunité de partir pour la Norsca et ainsi de doubler le marchand Friedrich Schwartz, concurrent d'Helgass.
Le M.J. devra de même considérer que si les P. J. acceptent, ils seront largement entretenus par Garlic et le culte d'Ulric qui couvriront tous leurs frais relatifs à l'expédition et à l'enquête.
Les P. J. seront invités à poursuivre leur séjour dans la riche demeure de Garlic Percegob où chacun pourra disposer d'une grande chambre personnelle.
Compte tenu de son état de santé et de la récente tentative d'assassinat visant sa personne, Garlic Percegob ne quittera plus sa résidence jusqu'à la fin du carnaval, préférant travailler dorénavant à domicile sur les plans du futur temple d'Ulric.
Là, il bénéficie de la protection de quatre gardes du corps et de deux chiens dressés à l'attaque. La résidence de Garlic abrite également deux personnes qui constituent le personnel de service. Il y a Franz, cuisinier et majordome, et Liviana, la femme de chambre.

L'immobilité de l'engingneur et la relative sécurité de sa demeure devraient donc permettre aux P. J. de consacrer plus de temps à l'enquête.

Quand la peur s'installe...

Dans cette partie du scénario, le M.J. aura la tâche délicate de gérer l'enquête des P. J. et ses conséquences, peut-être imprévisibles, sur le déroulement des événements et l'attitude des différents PNJ. impliqués. Nous ne pouvons pas ici présenter toutes les alternatives et possibilités de cette situation particulièrement ouverte.
Le M.J. devra toutefois garder à l'esprit les considérations suivantes :
Après l'échec de son embuscade, Enguerrand le Rouge est parfaitement conscient qu'il ne peut pas se permettre de réitérer sa tentative à Middenheim. Il sait que toutes les autorités de la cité, comme sa cible, sont maintenant sur leurs gardes et imagine qu'il doit être recherché activement. Il sera donc considérablement prudent.
Témoin de l'intervention des P. J., Enguerrand compte en priorité se renseigner sur leur compte et s'informer sur leurs agissements. Il restera donc à Middenheim jusqu'au départ de l'expédition vers la Norsca. Il compte précéder le convoi et organiser plus loin sur sa route une nouvelle tentative d'assassinat. C'est pour cette raison qu'il a donné à Ulla Weber l'ordre d'infiltrer les membres de l'expédition et d'accompagner le convoi en faisant tout pour retarder son avancée afin de lui laisser le temps d'agir.



LE PERSONNEL DE GARLIC PERCEGOB

Franz Schneller

Humain - 54 ans - Majordome et cuisinier

Grand homme mince légèrement voûté, Franz a tout du digne vieillard, y compris une calvitie naissante amputant sa maigre chevelure grise.

Franz est sans aucun doute l'archétype du vieux majordome fidèle qui se distingue par un flegme et un calme imperturbables en toutes circonstances. Toujours prévenant et connaissant si bien son employeur qu'il anticipe ses demandes, Franz est un personnage plutôt sympathique qui accueillera les P. J. avec tous les égards et toutes les attentions. Il serait en fait le parfait domestique s'il ne commençait à être gagné par la sénilité : il est de plus en plus étourdi et sourd et il commence également à radoter.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	21	2	3	7	30	1	35	25	30	50	30	35

Compétences
Alphabétisation - Conduite d'attelages - Cuisine - Étiquette - Évaluation - Héraldique - Humour - Sens de la répartie - Soin des animaux-Traumatologie.

Possessions
Livrée de majordome.

Psychologie
Allergie aux plumes - Distraction.

Religion
Sigmar.

Alignement
Bon.

Liviana Schmidt

Humaine - 24 ans - Femme de chambre et servante

Brune aux yeux verts, Liviana est une petite et belle jeune fille qui met tout son cœur dans son travail. Orpheline éduquée par le clergé de Shallya, elle est innocente et réservée. Elle consacre la majorité de son temps libre à la couture et à la broderie, activité qu'elle élève presque au rang d'art.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	8	40	1	30	25	30	25	30	45

Compétences
Acuité auditive - Baratin - Charisme - Confection - Esquive - Étiquette.

Possessions
Tablier brodé.

Religion
Shallya.

Alignement
Neutre.

Les gardes du corps de Garlic

Gontrand, Conrad, Hans et le gros Fritz

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	4	4	9	40	2	29	35	29	35	29	25

Compétences
Arme de spécialisation : armes de poing; tromblon (uniquement Fritz); arme de parade (tous sauf Fritz) - Bagarre - Coups assommants - Coups puissants - Désarmement.

Possessions
Épée (arme simple) - Coup de poing - bouclier (si le PNJ. possède la spécialisation/PA : 1 - toutes localisations) - Veste en cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Tromblon (Fritz seulement P 24/48/250, FE : 3, Rch 4).

Alignement
Neutre.

Observant que les P. J. semblent dorénavant protéger sa cible et enquêter sur son compte, Enguerrand effectuera plusieurs tentatives d'intimidation afin de se débarrasser de ces gêneurs. Extrêmement prudent et professionnel, il devra toutefois toujours avoir une possibilité de fuite pour échapper aux P. J. Il est dans l'intérêt de la poursuite du scénario que Enguerrand ne succombe pas avant la traversée de la mer des Griffes. Il utilisera si nécessaire son anneau de sort téléportation pour échapper aux P. J.

Les enquêtes de la garde de Middenheim n'aboutiront à rien de concret. Les P. J. devront donc se débrouiller eux-mêmes, mais pourront bénéficier de toute l'aide dont il auront besoin de la part des autorités de la cité.

Toute l'enquête à Middenheim se déroulera avec le carnaval pour toile de fond. Le M.J. pourra imaginer de nombreuses situations intéressantes où les festivités et événements du carnaval viendront interagir avec les actions des P. J. et de leurs adversaires.

Tout le travail du M.J. consiste donc à faire naître dans l'esprit des P. J. un sentiment de paranoïa et de crainte contrastant avec l'ambiance de liesse populaire qui a envahi la cité.

Les trois événements suivants que le M.J. pourra utiliser à son gré devraient contribuer à créer l'ambiance adéquate.

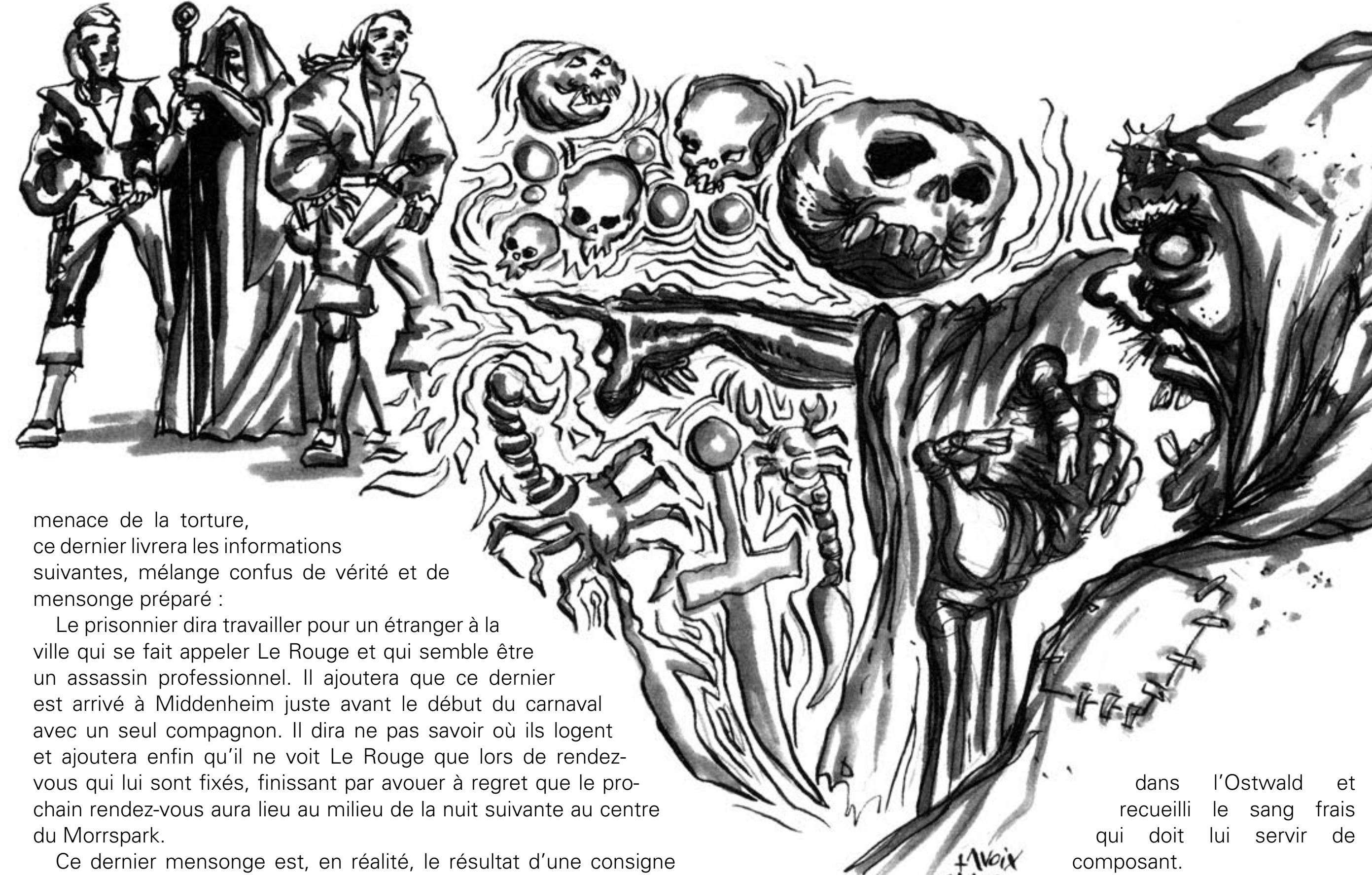
Cette étrange sensation d'être observé : Dans leurs futurs déplacements dans la cité, les P. J. pourront éventuellement repérer plusieurs personnages qui semblent les suivre et les surveiller.

Cette constatation ne pourra être faite que par un personnage réussissant un test d'Initiative à -20. Un test sera permis par trajet à tout joueur spécifiant que son personnage tente de savoir s'il est suivi.

La foule envahissant les rues et parcs de Middenheim pendant la durée du carnaval rend, en effet, toute filature extrêmement difficile à repérer.

Ce sont les hommes de main de Lukas qui, toujours à la solde de Enguerrand, suivent les P. J. lors de chacun de leurs déplacements. Il y a toujours au moins trois hommes dispersés qui les filent. Ce nombre leur donne la possibilité de se relayer si l'un d'entres eux pense avoir été repéré. De même, le fait d'être trois leur laisse la possibilité de suivre tous les P. J. si ces derniers se séparent. En cas d'urgence, l'un des trois brigands peut toujours quitter ses compagnons pour porter un message à Lukas, informant ainsi Enguerrand des actions des P. J. dans les plus brefs délais.

Les P. J. pourraient essayer de tendre un piège aux hommes qui les suivent. Cela ne s'avérera pas facile dans la foule des fêtards. Si toutefois ils parviennent à faire un prisonnier, ils auront énormément de mal à lui arracher des informations de valeur. Sous la



menace de la torture, ce dernier livrera les informations suivantes, mélange confus de vérité et de mensonge préparé :

Le prisonnier dira travailler pour un étranger à la ville qui se fait appeler Le Rouge et qui semble être un assassin professionnel. Il ajoutera que ce dernier est arrivé à Middenheim juste avant le début du carnaval avec un seul compagnon. Il dira ne pas savoir où ils logent et ajoutera enfin qu'il ne voit Le Rouge que lors de rendez-vous qui lui sont fixés, finissant par avouer à regret que le prochain rendez-vous aura lieu au milieu de la nuit suivante au centre du Morrspark.

Ce dernier mensonge est, en réalité, le résultat d'une consigne donnée par Enguerrand. Prévoyant l'éventualité que les P. J. parviennent à faire parler l'un des hommes de Lukas, il a mis au point un piège qui devrait lui permettre de se débarrasser de ces trouble-fête et ordonné aux hommes de Lukas de répéter ce gros mensonge s'ils étaient pris.

Enguerrand compte sur le fait, plus que probable, qu'au moins un des trois hommes filant les P. J. parvienne à échapper à leur vigilance et vienne le prévenir si ces derniers font un prisonnier. Dès lors, le mensonge préparé conduira les P. J. dans un piège qui pourrait s'avérer mortel (Cf. *L'ombre de la mort, ci-dessous*).

Funeste présage : Cet événement peut être mis en scène à n'importe quel moment du scénario, alors que les P. J. se déplacent dans les rues du carnaval.

Un vieux mendiant aveugle, à l'air fou, s'approchera des P. J. pour demander l'aumône (le M.J. pourrait utiliser Gurt le dingue dont le profil est présenté dans la première partie, p. 15). Insistant et sans gène, il agrippera alors le bras de l'un des P. J. Soudain, il se rejettera en arrière en poussant un cri effrayant. Semblant être gagné par une indicible terreur, il reculera en marmonnant nerveusement quelques prières destinées à se protéger des malédictions. Interrogé avec insistance, il formulera d'un air dément cette mise en garde :

"Repentez-vous messires avant l'arrivée de votre dernière heure ! Priez vos dieux si vous en avez car la fin est proche ! L'ombre de la mort plane autour de vous ! Abyssus abyssum invocat... Vous avez défié le Mal ! Dies irae... J'ai entendu les ricanements et les gémissements des âmes damnées qui attendent déjà votre venue, terrées au plus profond du royaume abyssal où coule un fleuve de sang. Vade retro ! J'ai vu un poignard étrange et courbe se lever et frapper; j'ai vu se dresser le dard d'un scorpion ! Maudits ! Vous êtes maudits ! Vade retro... "

L'ombre de la mort : Enguerrand a bien l'intention d'effrayer, ou mieux, d'éliminer les P. J. qui se sont mis sur sa route, conscient qu'ils représentent pour lui un danger certain tout autant qu'un obstacle à l'assassinat de Percegob. Dans ce but, il compte invoquer deux ombres funestes qu'il lancera sur les P. J. Le soir même de cet événement, le prêtre assassin aura donc tué deux mendiants traînant dans l'Ostwald et recueilli le sang frais qui doit lui servir de composant.

L'événement suivant peut être utilisé de deux façons différentes selon les actions précédentes des P. J. Nous vous conseillons d'ailleurs de laisser à ces derniers un peu de temps avant de mettre en scène cet événement qui pourrait forcer Enguerrand à quitter la ville.

Si les P. J. ont fait un prisonnier parmi les hommes de Lukas, ils vont sans doute se rendre la nuit venue au Morrspark, fonçant ainsi dans le piège tendu par Enguerrand.

Le Morrspark (parc de Morr) est en fait l'un des cimetières de Middenheim. Petit et boisé, il reste toutefois une nécropole réservée aux familles riches et aristocratiques de la cité. La concession y atteint des prix astronomiques. Les défunts des familles les plus modestes sont donc ensevelis dans les cimetières se trouvant au pied du Fauschlag, à l'extérieur des remparts de la cité. De part sa situation particulière, Morrspark est une nécropole exceptionnelle à bien des égards. Les mausolées et caveaux y rivalisent tous en taille et en beauté. De magnifiques statues se dressent fièrement au-dessus de dizaines de gisants, véritables œuvres d'art réalisées par les plus habiles sculpteurs de l'Empire. Les allées sont larges et bordées d'arbres séculaires. Un oratoire dédié à Morr s'élève non loin de l'entrée nord du parc. Les prêtres et initiés de Morr ne s'y trouvent que pendant la journée.

Dans la nuit du carnaval, c'est bien évidemment l'un des rares endroits déserts de la cité. Quand les ténèbres tombent sur Morrspark, seuls quelques trafiquants de cadavres s'aventurent quelquefois entre les ombres menaçantes et mouvantes des branches et des statues.

LES SQUELETTES DU MORRSPARK

Ces squelettes sont identiques à ceux présentés dans le livre de règles (Cf. WJRF p. 251).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

LES OMBRES FUNESTES

Les ombres funestes sont les âmes damnées des innocentes victimes sacrifiées rituellement à Khaine. Effrayées à la perspective de rejoindre le royaume infernal du seigneur du Meurtre où elles subiront d'éternels tourments, ces âmes refusent de traverser le torrent dont les flots sanglants descendent vers les domaines abyssaux de Khaine. Ne pouvant donc rejoindre le portique du royaume de Morr se trouvant sur l'autre rive, elles sont condamnées à errer sans repos sur le monde des vivants.

Corrompues par les rites impies et sacrificiels des prêtres de Khaine, ces esprits espèrent trouver le nouveau-né dont l'âme pure permettra peut-être de payer le passage du torrent. En attendant cela, les ombres funestes recherchent l'énergie vitale qui leur donne la capacité de rester sur notre monde.

Physique

Les ombres funestes ressemblent en tous points aux ombres classiques (Cf. WJRF p. 253). Elles se distinguent toutefois par la blessure béante, semblant encore être sanguinolente, qu'elles portent invariablement au niveau de l'abdomen; séquelle du rite sacrificiel qui causa leur mort. Un personnage doublement compétent en Théologie et Identification des mort-vivants pourra distinguer une ombre funeste d'une ombre classique en réussissant un test d'Intelligence.

Contrairement aux autres ombres, les ombres funestes sont capables de produire des gémissements ou de parler, d'une voix traînante et plaintive. Leur discours reste toutefois limité aux considérations obsessionnelles et personnelles qui les animent : *"Une âme ! Une âme pour le passeur !"* ou encore *"Pitié ! Délivrez-moi de la malédiction ! Par les dieux, ne laissez pas mon âme à la tourmente des flots sanglants... Délivrez moi des abysses infernales ! Laissez-moi trouver le portique !"*

Alignement

Mauvais.

Traits psychologiques

Les ombres funestes doivent dépenser chaque jour un point de magie pour éviter les effets de l'instabilité. Elles sont immunisées à tous les effets psychologiques.

Elles causent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes. Tout personnage entendant leur discours plaintif doit réussir un test d'Intelligence à -10 ou devenir sujet à la *Stupidité*, son esprit restant captivé par les lamentations. En cas d'échec, ce test est renouvelé à chaque round suivant jusqu'à la réussite qui permettra au personnage de retrouver sa lucidité.

Règles spéciales

Les ombres funestes ne peuvent être blessées que par des armes magiques. Elles-mêmes ne causent pas de dommages physiques, mais drainent l'âme de leurs victimes, ceci étant illustré par la perte de Force Mentale.

Leurs attaques sont considérées comme magiques. Chaque attaque réussie cause à la victime la perte de 1D6 point(s) de FM. Chaque point de FM drainé devient pour l'ombre un point de magie supplémentaire.

La victime d'une ombre funeste meurt damnée lorsque son score en FM est réduit à zéro. Une victime survivant à l'attaque ne pourra récupérer sa FM qu'en priant pour son salut dans un oratoire ou temple de Morr. Elle récupérera un point par heure de prière, deux points par heure si le personnage est initié de Morr, trois points s'il s'agit d'un prêtre de Morr. Une épreuve pourra éventuellement être imposée par Morr au personnage pour le rachat de son salut (à la discrétion du M.J.).

Les ombres funestes utilisent leurs points de magie pour rester dans le monde des vivants et pouvoir y agir. Une ombre devra ainsi dépenser 1 point de magie par jour d'inactivité et 1 point de magie par round de combat. Elle peut également dépenser un point de magie pour devenir complètement étherale pendant un round, gagnant ainsi la capacité de traverser les matériaux solides, comme les murs ou les portes. Le nombre de points de magie dont dispose une ombre à la base est égal à 1D10+2 à moins qu'elle n'ait été invoquée par un prêtre de Khaine. Ses points de magie sont alors égaux au montant sacrifié par l'invocateur.

Invoquées, les ombres funestes n'ont pas besoin d'être contrôlées. Elles n'attaqueront toutefois jamais leur invocateur. À la recherche d'une âme pure, elles délaisseront les personnages d'alignement Mauvais et s'attaqueront en priorité aux personnages d'alignement Bon ou Loyal. Possédant des sens différents des cinq sens humains, elles perçoivent parfaitement l'alignement des vivants.

Une ombre funeste se retrouvant sans point de magie disparaît du monde des vivants dans un gémissement d'effroi et rejoint dans la damnation le royaume infernal de Khaine. Si elle parvient à drainer l'âme pure d'un nouveau-né ou d'un personnage d'alignement Bon ou Loyal, elle disparaîtra de même, mais échappera à la damnation. Une ombre funeste échappera également à la damnation si elle est détruite par la magie d'un prêtre de Morr.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	0	0	4	20	30	2	18	18	18	18	18	-

C'est pour Enguerrand l'endroit idéal où tendre un piège mortel aux P. J. De plus, Dieter Lukas lui a appris l'existence de tunnels communiquant entre certains caveaux et les égouts de la ville, tunnels habituellement fréquentés par les contrebandiers et les trafiquants de cadavres. Guidé par Lukas, Enguerrand pourra donc surgir en plein cœur du Morrspark sans risque de se faire repérer. Si Kurt le lourd n'est ni mort ni prisonnier, il accompagnera Enguerrand jusque dans le parc. Lukas, quant à lui, laissera les deux assassins et repartira immédiatement après les avoir conduits, toujours en empruntant les souterrains de la cité.

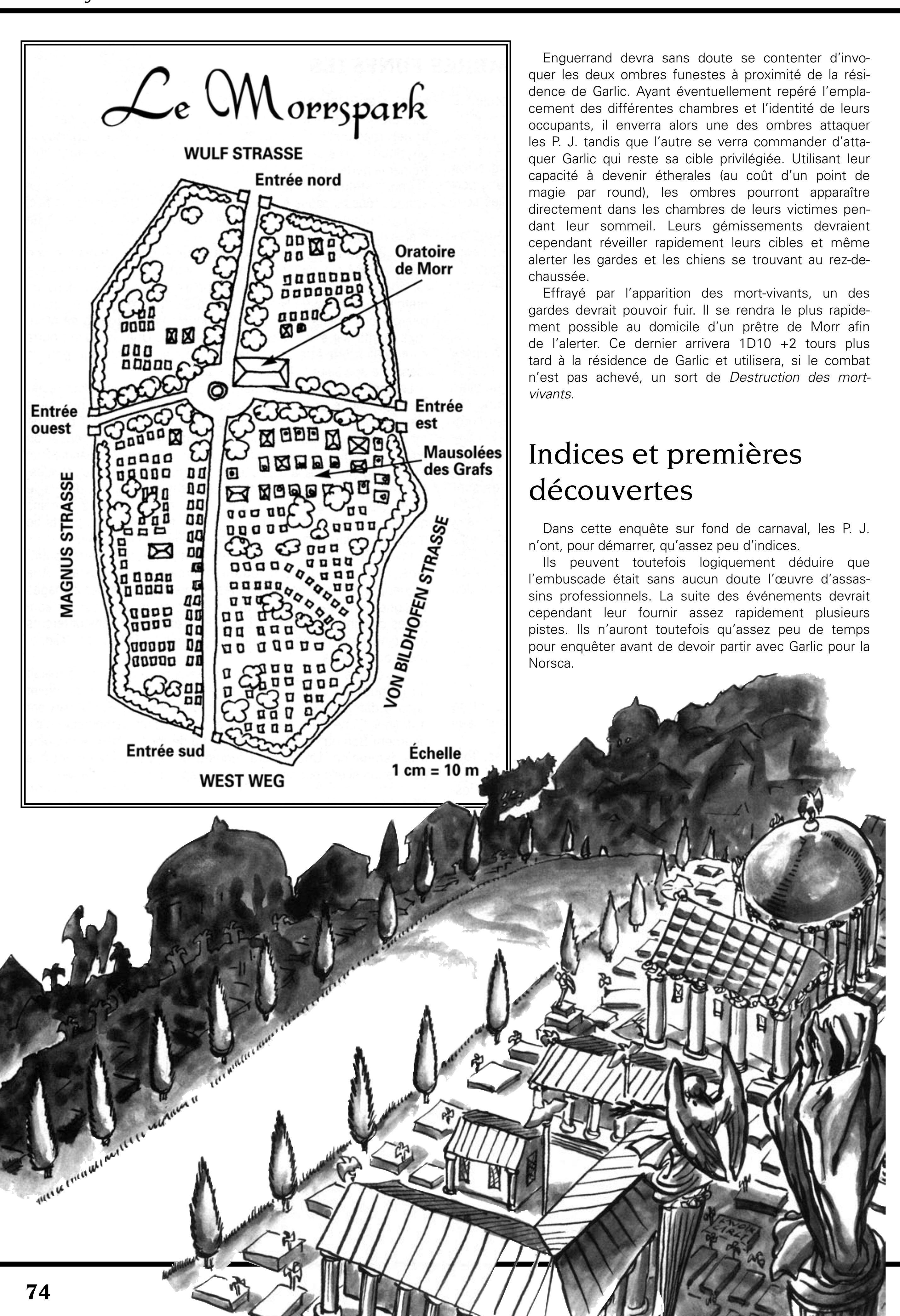
Dissimulé à l'intérieur d'un large et haut caveau, Enguerrand attendra l'arrivée des P. J. Dès que ces derniers seront repérés non loin du centre de la nécropole, le prêtre de Khaine pourra déchaîner sa science nécromantique en prenant toujours soin de ne pas se dévoiler. Il invoquera deux Ombres funestes et leur ordonnera d'attaquer les P. J.

À la faveur de l'obscurité, il utilisera tout son art de la discrétion pour se déplacer à travers les mausolées jusque sur les arrières du groupe dont l'attention est logiquement attirée par l'agression des ombres funestes. Placé dans le dos des P. J., Enguerrand entamera un sortilège d'Animation des morts. Quatre rounds après l'attaque des ombres, 6D6 squelettes surgiront de terre ou sortiront des caveaux pour attaquer les P. J. sur leurs arrières. Si ces derniers réussissent un test d'écoute, ils entendront grincer la lourde porte d'un caveau lointain et pourront ainsi remarquer l'apparition des silhouettes macabres à une vingtaine de mètres derrière eux.

Enguerrand restera caché à une distance lui permettant de contrôler les squelettes, mais évitera tout contact direct avec les P. J. Restant toujours très prudent, il préfère ne pas se découvrir maintenant qu'il a épuisé sa puissance magique.

Quel que soit le résultat du combat (ou de l'éventuelle fuite des P. J.), Enguerrand repartira par le même chemin qu'à l'aller, ressortant dans l'Ostwald par les égouts. Le prêtre de Khaine s'en ira sans doute de Middenheim le lendemain, évitant de s'attarder dans une ville où il vient de réveiller les morts. Il craint en effet les enquêtes et représailles inévitables du culte de Morr allié aux autorités déjà à sa recherche.

Si les P. J. ne se rendent pas au Morrspark, Enguerrand devra préparer différemment son attaque. Au M.J. d'aviser alors en fonction des actions et déplacements des P. J. qui sont toujours sous surveillance.



Enguerrand devra sans doute se contenter d'invoquer les deux ombres funestes à proximité de la résidence de Garlic. Ayant éventuellement repéré l'emplacement des différentes chambres et l'identité de leurs occupants, il enverra alors une des ombres attaquer les P. J. tandis que l'autre se verra commander d'attaquer Garlic qui reste sa cible privilégiée. Utilisant leur capacité à devenir étherales (au coût d'un point de magie par round), les ombres pourront apparaître directement dans les chambres de leurs victimes pendant leur sommeil. Leurs gémissements devraient cependant réveiller rapidement leurs cibles et même alerter les gardes et les chiens se trouvant au rez-de-chaussée.

Effrayé par l'apparition des mort-vivants, un des gardes devrait pouvoir fuir. Il se rendra le plus rapidement possible au domicile d'un prêtre de Morr afin de l'alerter. Ce dernier arrivera 1D10 +2 tours plus tard à la résidence de Garlic et utilisera, si le combat n'est pas achevé, un sort de *Destruction des mort-vivants*.

Indices et premières découvertes

Dans cette enquête sur fond de carnaval, les P. J. n'ont, pour démarrer, qu'assez peu d'indices.

Ils peuvent toutefois logiquement déduire que l'embuscade était sans aucun doute l'œuvre d'assassins professionnels. La suite des événements devrait cependant leur fournir assez rapidement plusieurs pistes. Ils n'auront toutefois qu'assez peu de temps pour enquêter avant de devoir partir avec Garlic pour la Norsca.

Interrogé, Garlic Percegob pourra parler aux P. J. des différentes menaces dont il a été l'objet. Il sortira d'ailleurs l'une des lettres de menace qu'il a conservées. Ce document ne pourra toutefois que mener les P. J. sur une fausse piste (Cf. *Intrigues secondaires et fausses pistes*, p. 80).

> INFECT ET RIDICULE NAIN DE JARDIN
>
> SOIS CERTAIN QUE C'EST BIEN LA DERNIERE FOIS QUE TU TE TROUVES SUR MA ROUTE. JAMAIS, MOI VIVANT, UN NABOT N'ELEVERAS UN TEMPLE DEDIE A UN DIEU HUMAIN ! RENONCES A TON VOYAGE OU MEURS !
>
> JE N'AURAIS AUCUN MAL NI SCRUPULE A DEBARRASER LA TERRE D'UN MINABLE NABOT HANDICAPE !
>
> PRENDS DONC TA RETRAITE OU PREPARES TOI A MOURIR DANS LES PIRES SOUFFRANCES.

Certains des événements décrits plus haut devraient toutefois leur fournir progressivement les éléments qui leur permettront d'identifier, à terme, l'allégeance maléfique et le culte infâme de leurs adversaires.

Le M.J. pourra également faire en sorte que les P. J. apprennent par hasard que des vois d'objets sacrés ont récemment eu lieu au collège de Théologie. Pour peu qu'ils se renseignent un peu sur cet incident, les P. J. devraient rapidement faire le rapprochement avec l'affaire qui les concerne.

En rassemblant tous les éléments à leur disposition, les P. J. devraient pouvoir exploiter les trois pistes suivantes :

Le collège de Théologie : Si les P. J. se rendent au collège de Théologie avant Bezahltag, le quinzième jour du mois, ils pourront se rendre compte que le bâtiment est ouvert au public qui peut venir y visiter une exposition sur les arts religieux. Plusieurs salles ont toutefois été fermées. Si les P. J. s'y rendent après Bezahltag, le bâtiment sera entièrement fermé au public (hormis pour les estudiants et professeurs) à l'exception d'un grand hall d'accueil.

Les P. J. pourront, de toute façon, être reçus par Hermann Kalder, le doyen, en présentant, s'il le faut, la lettre de recommandation donnée par Ar-Ulric.

Hermann répondra obligeamment à toutes leurs questions et pourra leur livrer les informations suivantes :

- Le vol a eu lieu dans la nuit de Wellentag.
- Le gardien, Gustav Heinz, a été sauvagement tué par le ou les voleur(s). Le corps a visiblement été traîné et son sang a été utilisé pour souiller plusieurs objets, dont de magnifiques tapisseries et tentures, ainsi que plusieurs statues des cultes de Morr et d'Ulric.
- Plusieurs objets peu encombrants ont été volés, visiblement pour leur seule valeur matérielle. Après réflexion, Hermann pourra toutefois dire que, bizarrement, un crâne enchanté a également été volé et que si la magie qu'il contient lui confère également une valeur importante, le voleur devrait avoir bien du mal à trouver un acquéreur. Hermann notera, en effet, qu'il s'agit, comme la navaja sacrée du culte de Khaine, d'un objet particulièrement maléfique que seuls les nécromants utilisent. Un homme sain d'esprit aurait sans doute évité de s'en encombrer.
- Selon Hermann, le mobile reste le vol, même si les malfaiteurs sont, sans aucun doute, de véritables fous sanguinaires et païens.
- Les cultes de Morr et d'Ulric ont été informés de l'abject forfait. Une enquête est également menée par les autorités, mais n'a obtenu jusque-là aucun résultat.

Si les P. J. souhaitent se renseigner sur le culte de Khaine, Hermann les conduira jusqu'à la grande bibliothèque du collège où il prendra congé d'eux après les avoir présentés à Hugo Durchfall, le bibliothécaire. Ce dernier pourra les guider dans leurs recherches. Au terme de quelques heures, des personnages compétents en Alphabétisation et connaissant le langage Classique devraient, grâce à l'aide d'Hugo, avoir collecté une grande partie des informations accessibles sur le culte de Khaine (Cf. *Le culte de Khaine dans le Vieux Monde*, p. 58).

Le culte de Morr : Il y a de fortes chances que découvrant l'allégeance de leur adversaire au seigneur du Meurtre, les P. J. veuillent se renseigner et/ou obtenir de l'aide auprès du clergé de Morr, mortel ennemi des adorateurs de Khaine.

En se rendant à l'oratoire de Morr durant la journée, les P. J. pourront obtenir les renseignements leur permettant de rencontrer le clerc supérieur du culte, Albrecht Zimmerman. Ce dernier se trouve le plus souvent chez lui, dans Ulricsmund, ne sortant généralement que pour diriger les services funéraires des familles importantes de Middenheim.

S'ils se rendent à son domicile, ils seront amenés par un majordome jusqu'à un grand bureau décoré d'objets d'art religieux où ils seront invités à entrer. Le prêtre de Morr les engagera à s'asseoir et les écoutera avec attention.

Questionné sur le culte de Khaine, le prêtre de Morr pourra donner aux P. J. un très grand nombre d'informations sur l'origine, les rites et les commandements de cette religion, soulignant tout particulièrement l'aspect maléfique et cruel de cette dévotion.

S'ils lui font une description physique suffisamment précise de Enguerrand, son visage semblera soudain se crisper sous l'étonnement tandis qu'on pourra lire la crainte dans ses yeux. Il leur dévoilera pourtant l'identité exacte de l'assassin de Khaine, confirmant ainsi tous leurs soupçons.

Le culte de Morr a en effet déjà eu affaire à Enguerrand le Rouge à Luccini, l'une des cités souveraines de Tilée. Après y avoir assassiné un puissant dignitaire de la cité, il faillit tomber dans un piège tendu par le culte de Morr, mais put s'échapper à temps grâce aux appuis politiques dont il bénéficiait alors. L'affaire date de trois ans

INFORMATIONS ET RUMEURS

Ces informations et rumeurs sont accessibles aux P. J. par l'intermédiaire des conversations avec les nombreux PNJ. qu'ils sont susceptibles de rencontrer. Elles concernent des sujets très divers et circulent largement dans Middenheim, principalement dans les auberges et les tavernes. Le M.J. devra veiller à adapter les propos puisés parmi ces informations et rumeurs en fonction de la nature et des intérêts du P.N.J. qui les fait circuler. Leur teneur pourra considérablement varier et des commentaires plus ou moins objectifs pourront venir les compléter.

Certaines de ces rumeurs sont en partie ou totalement erronées.

- On raconte que les Norscans ont été à jamais marqués par les interminables guerres contre les forces du Chaos. Il paraît que dans les villages de Norsca, les mutants et les hommes-bêtes vivent aujourd'hui au milieu des humains et s'accouplent ensemble. Les Nordiques sont tous devenus des bêtes dégénérées. *(En grande partie faux)*

- Il y a de plus en plus d'immigrés tiléens et bretonniens qui convergent vers l'Empire. Ce sont tous des voleurs et des assassins qui viennent dérober notre pain et profiter sans scrupules de notre prospérité. *(Si la première partie est vraie, la seconde est fausse, en plus d'être raciste)*

- Marienburg est en train de devenir la ville la plus riche et prospère du Monde Connu. Les elfes des mers y sont d'ailleurs de plus en plus nombreux, dit-on ! C'est un signe ! On y verrait aussi des navires étranges qui viennent de pays où les hommes ont la peau jaune comme le soleil. On trouve aujourd'hui à Marienburg des marchandises et des denrées exceptionnelles et inconnues. *(Vrai)*

- L'empereur Heinrich est béni par Sigmar et Ulric. Il fait des miracles ! Aux audiences qu'il tient au temple de Sigmar, il aurait rendu la vue à un pauvre aveugle. *(Quelle imagination fertile !)*

- Les guildes sont devenues beaucoup trop puissantes. J'ai entendu dire qu'elles s'achetaient maintenant les faveurs des juges et des autorités pour pouvoir tranquillement prendre toujours plus d'or et d'argent au peuple. *(Il y a incontestablement là un fond de vérité)*

- On dit que ce Tiléen, Leonardo Da Vizzini, aurait déjà volé comme un oiseau sur une machine de son invention. Pour moi, il n'y a pas de mystère : cet homme est sorcier ! La garde ferait bien de contrôler s'il fait partie d'une guilde, cet homme-là, plutôt que de harceler les pauvres gens. (Sans commentaires)

- Le Grand Duc du Middenland doit chercher à marier son fils. Il a offert à la Gravin Katarina pour son anniversaire un de ces superbes et nouveaux instruments de musique : un clavecin. On dit que l'instrument serait entièrement gravé, ciselé et recouvert d'or pur avec des incrustations de pierres précieuses. Une incomparable œuvre d'art. La Gravin n'ose même pas le toucher tellement c'est beau... Et on raconte que le son de l'instrument est magique ! *(Vrai)*

- On dit qu'en Norsca, il existe des hommes qui se transforment en loup quand la lune est pleine et dévorent les leurs, parfois leur propre famille. *(Exagéré)*

- Garlic Percegob, vous savez, l'engingneur nain ! ? On aurait tenté de l'assassiner en pleine rue. Ce serait un coup de la guilde des maçons et architectes, une sombre histoire de concurrence et de jalousie ! Ces guildes, elles se permettent tout de nos jours ! *(Faux pour ce qui concerne les accusations)*

- Avec toutes les guerres et les bouleversements de ces dernières années, toutes les cartes sont fausses maintenant. Les villages changent tous de nom, quand ils changent pas de place parfois ! Même les forêts et les rivières semblent avoir bougé, à moins que ce soit les imprimeurs qui se mélangent les pinceaux ? Regardez ! Une carte que j'ai acheté 10 couronnes d'or ! Eh ben, je me suis perdu !... Et la route que vous voyez là, vous pouvez la chercher, vous la trouverez jamais ! *(La cartographie a, certes, encore de nombreux progrès à faire)*

- J'ai entendu dire qu'il y avait des colons qui partaient pour la Norsca ! On dit qu'il y a là bas de fabuleuses mines d'or et d'argent... sans parler du fer : les montagnes en sont pleines ! Il doit y avoir là une véritable fortune à se faire. *(Vrai)*

- Un officier artilleur de l'école impériale d'artillerie d'Altdorf aurait inventé un nouveau procédé de mise à feu pour les pistolets et les arquebuses. On dit que ce procédé rend ces armes beaucoup plus fiables et puissantes. La munition d'un pistolet pourrait maintenant atteindre et traverser sans problème une armure de plaques à cent pas. Avec pareille arme, la guerre va devenir un vrai cauchemar pour les soldats. *(Vrai, mais encore au stade expérimental et donc introuvable)*

et a fait suffisamment de bruit au sein du clergé pour que l'information parvienne jusqu'à Middenheim. Enguerrand est d'ailleurs également connu pour être un ennemi déclaré et haineux du culte de Morr, s'étant déjà illustré à plusieurs reprises par des assassinats de prêtres de ce clergé.

Zimmerman révélera donc aux P. J. qu'ils ont un ennemi mortel qui se trouve être l'un des plus puissants prêtres de Khaine du Vieux Monde, notant toutefois que c'est également l'un des seuls connus par le culte de Morr. Mais comme les prêtres de Morr et les autorités de bien des nations le pourchassent depuis des années sans jamais avoir pu le piéger, il semble fort probable que cet être abject puisse bénéficier de protections puissantes et efficaces.

Après avoir longuement discuté du culte de Khaine et de Enguerrand le Rouge, le prêtre de Morr, se sentant en confiance face à ces personnes avec lesquels il a un ennemi commun, fera aux P. J. les confessions suivantes :

"Morr envoie parfois des rêves à ses plus fidèles serviteurs afin de les mettre en garde ou les guider... j'ai justement fait un rêve il y a quelques jours !

Il y avait un corbeau qui volait au-dessus des toits d'une cité aérienne. L'oiseau noir et sacré se posa sur l'un de ces toits, plus exactement sur une gargouille grimaçante accrochée au faîte d'un haut mur humide et sombre. Dominant une rue étroite et glauque, je vis par les yeux du corbeau. Plus bas, sur le pavé boueux, un scorpion immobile semblait attendre une proie encore invisible. La pierre de la gargouille s'effrita soudain, laissant quelques bouts de roche aller s'écraser sur le sol. Le scorpion dressa son dard. Le corps informe de la gargouille se brisa alors sous le poids du corbeau qui déployait à nouveau ses ailes pour prendre son envol. Planant à nouveau au-dessus des toits, le corbeau piqua vers la rue obscure et étroite. Je pressentais qu'il cherchait le scorpion et je cherchais de concert avec lui. Cette sensation demeurait et grandissait; la certitude qu'il était toujours là, quelque part en bas, tapi dans les ténèbres, attendant son heure pour frapper. J'entendis alors la voix familière de mon père qui connaît aujourd'hui le repos du royaume de Morr, une voix grave mais réconfortante et apaisante. J'entends encore maintenant ces mots : En des temps de troubles, je t'avais transmis l'épée que je n'avais plus la force de lever pour la gloire de Morr. Et tu en fis un glorieux usage. Un nouvel ennemi est dans nos murs. Il

HERMANN KALDER

Humain - 94 ans - Doyen du collège de Théologie

Gotthard est un petit et vieil homme voûté s'appuyant sur une canne. Presque centenaire, ce sympathique vieillard est à moitié sourd et presque aveugle. Il est donc en permanence affublé d'une paire de lorgnons et utilise un cornet sans lequel il entendrait à peine le bruit du tonnerre par temps d'orage. Malgré les évidents problèmes de communication que cela implique, Hermann est un homme extrêmement serviable et prévenant qui fait tout pour aider son prochain. Les estudiants l'adorent d'ailleurs tous, même s'ils leur arrivent parfois de faire de lui la cible de certaines de leurs farces, lui accrochant occasionnellement au bout d'une ficelle des casseroles à l'arrière de sa longue tunique.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	15	10	2	3	7	25	1	35	40	45	40	35	45

Compétences
Alphabétisation - Astronomie - Connaissance des parchemins - Éloquence - Étiquette - Évaluation - Héraldique - Histoire - Langage secret : classique - Théologie.

Religion
Ulric.

Alignement
Bon.

HUGO DURCHFALL

Humain - 65 ans - Bibliothécaire au collège de Théologie

Hugo est un vieil homme encore extrêmement énergique pour son âge. Grand et mince, sa longue chevelure grise ressemble souvent à une véritable jungle chaotique. Il oublie également fréquemment de se raser. S'il néglige ainsi son apparence, c'est le fait de sa dévorante passion pour les livres à laquelle il voue l'intégralité de son temps. Véritable rat de bibliothèque, il connaît par cœur celle du collège de Théologie et la gère avec le plus grand soin. En fait, il est véritablement maniaque sur certains points et laisse peu de gens fouiner au milieu des rayons de manuscrits, de parchemins ou de gravures anciennes. Corner devant ces yeux la page d'un livre provoque globalement chez lui la même réaction que s'il était témoin d'un meurtre et contribue largement à le rendre encore plus mal peigné.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	25	3	4	8	35	1	35	35	50	25	45	25

Compétences
Alphabétisation - Connaissance des parchemins - Connaissance des runes - Évaluation - Héraldique - Histoire - Langage hermétique : magikane; arcane naine - Langage secret : classique - Langue étrangère : khazalide; Eltharin -Théologie.

Religion
Ulric.

Alignement
Neutre.

est aujourd'hui temps de transmettre à nouveau l'épée afin que se perpétuent les commandements de notre Seigneur qui règne sur notre repos et celui de nos ancêtres.

ALBRECHT ZIMMERMAN

Humain - 58 ans - Clerc supérieur du culte de Morr à Middenheim (niv. 3)

À l'image de son dieu, Zimmerman est quelqu'un de sombre, grave et calme. Sa tenue est toujours extrêmement stricte et simple. Sous une chevelure noire coupée court, son visage soigné est pâle et inexpressif, presque figé. Ses deux yeux bleus perçants cherchent systématiquement le regard de son interlocuteur, comme pour le sonder. Une impression de puissance et d'autorité se dégage de sa personne, imposant le respect et la réserve à autrui.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	5	7	25	1	55	65	55	70	65	40

Compétences
Alphabétisation - Connaissance des parchemins - Conscience de la magie - Divination - Éloquence - Étiquette - Fabrication de parchemins - Héraldique - Identification des mort-vivants - Incantations cléricales niv. 1 à 3 - Langage secret : classique - Langue hermétique : magikane - Méditation - Sens de la magie - Théologie - Vision nocturne.

Sorts connus et points de magie
À la discrétion du M.J.

Religion
Morr.

Alignement
Neutre.

Le rêve s'acheva ici... Je suis le dernier des Zimmerman à servir loyalement mon seigneur Morr. L'œuvre du temps m'a maintenant privé des forces qui animent les combattants alors qu'un redoutable ennemi doit être traqué et détruit. Celui là est aussi votre ennemi ! Je ferai donc tout ce qui est en mon pouvoir pour vous aider et vous guider. C'est à vous que je vais transmettre l'épée de mes ancêtres. Jurez-moi de brandir un jour cette lame avec la tête de Enguerrand empalée sur sa pointe. Morr vous suivra dans cette épreuve et vous bénira pour l'avoir menée à terme. Il n'y a jamais eu de porteur de cette lame sacrée qui ne se soit pas illustré dans une quête au service de Morr."

Albrecht sortira alors d'un coffre en bois une longue lame enveloppée dans un linge. Écartant le tissu, il se saisira d'un fourreau de cuir noir d'où il tirera une lame à l'acier sombre et mat, qu'il tendra aux P. J. Seule décoration de l'épée, la garde sculptée représente un corbeau déployant ses ailes.

Les P. J. pourront donc emporter l'arme si au moins un porteur désigné accepte de prêter serment devant Morr de trouver et tuer Enguerrand (Cf. L'épée des Zimmerman, page suivante).

La pègre de Middenheim : Les P. J. recherchant des assassins, il y a de fortes chances qu'ils essaient de mener leur enquête dans le milieu de la pègre middenheimoise.

Étrangers à la ville, ils ont tout intérêt à se renseigner auprès des autorités, particulièrement auprès de la garde, pour avoir des pistes de recherche. Un guide-racoleur pourrait également leur fournir les mêmes informations.

Il y a principalement deux quartiers de Middenheim qui regroupent à eux seuls les différentes activités de la pègre. Il s'agit de l'Altquartier et de l'Ostwald (Cf. *Visite rapide de Middenheim*, p. 26). Ces deux quartiers regorgent de centaines de petits établissements, tavernes ou auberges, qui sont souvent le siège de petites bandes ou de différents trafics.

L'EPEE DES ZIMMERMAN

Il s'agit d'une épée longue (arme simple) dont la magie a toujours traditionnellement servi le culte de Morr. Tout nouveau porteur à qui l'arme est transmise doit ainsi achever au moins une quête pour Morr ou subir sa colère.

Les pouvoirs de l'épée sont les suivants :

- Le porteur de l'épée bénéficie, quand il la porte en main, d'un bonus de 20 % à tous les tests réalisés sous le sang-froid (CL).

- L'épée est une arme chasseresse, causant le double de dommages à tous les mort-vivants.

- L'épée peut générer une fois par jour une Zone de vie durant une heure (Cf. WJRF p. 176).

- Un être vivant tué par cette épée ne pourra jamais devenir un mort-vivant et son corps ne pourra pas être utilisé par un nécromant.

En plus des pouvoirs de l'épée, son porteur bénéficie d'un bonus de 5 % pour obtenir une grâce divine de Morr en priant.

Toute recherche dans ces quartiers s'avérera donc à la fois dangereuse et infructueuse compte tenu des délais assez courts dont disposent les P. J. Si, à la discrétion du M.J., les P. J. parviennent toutefois à entrer en contact avec des membres de la pègre, ils pourraient obtenir les informations suivantes :

- Un assassin étranger à la cité aura forcément eu besoin de complicités pour recueillir les informations qui lui sont indispensables.

- Il y a de fortes chances qu'il ait pu trouver ces complicités dans l'Ostwald plutôt que dans l'Altquartier. L'Ostwald est en effet le territoire de nombreuses petites bandes de coupe-jarrets sans scrupules qui connaissent parfaitement la cité et sont capables de tout pour un peu d'argent.

- Le culte de Ranald est assez bien implanté à Middenheim, quoique restant discret et largement clandestin. Les assassins ne sont donc pas communs et aucun adorateur de Khaine ne pourrait se cacher longtemps sans risque : les deux cultes étant ennemis.

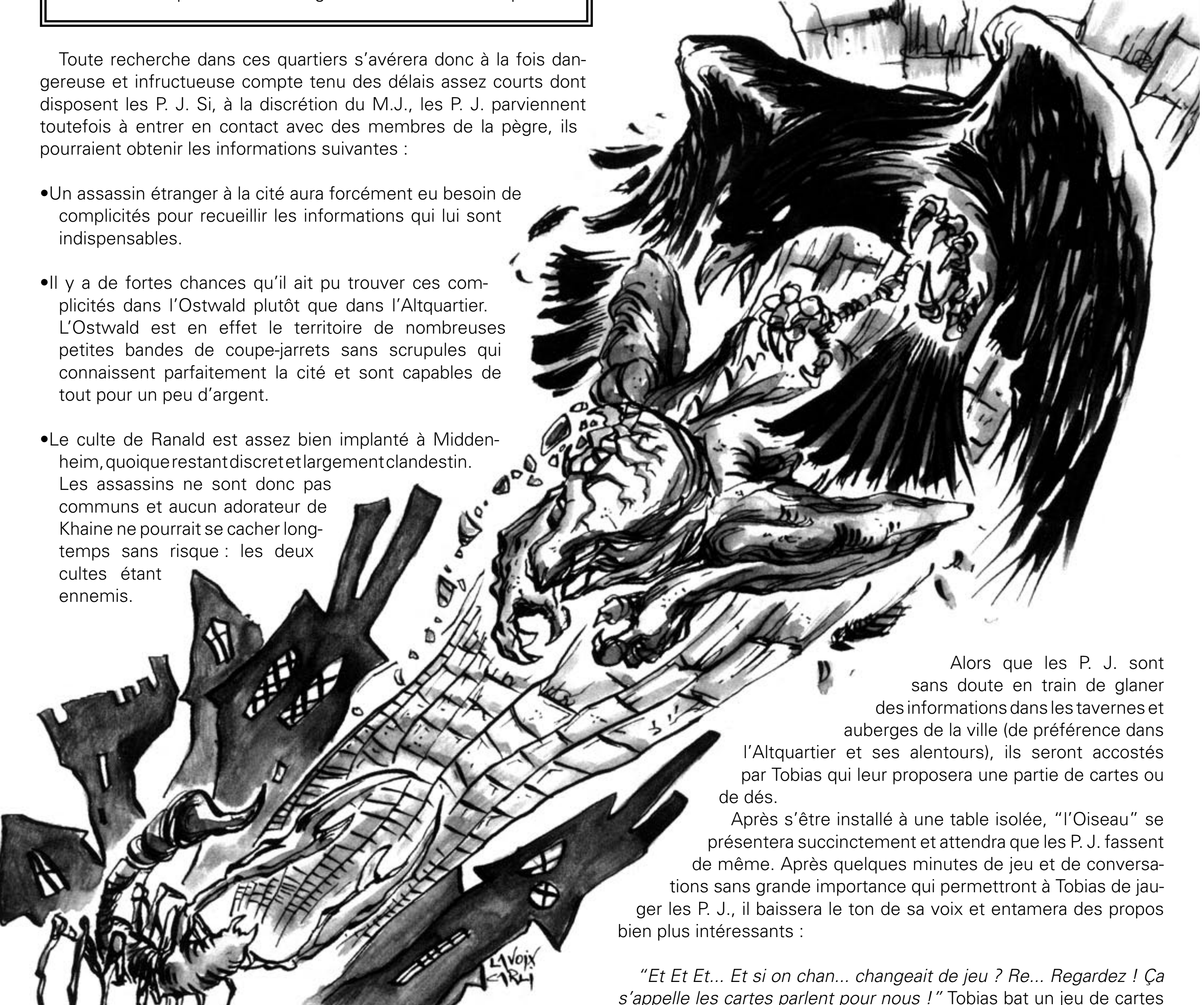
Si les P. J. n'obtiennent sur cette piste aucune information de grande valeur, il se pourrait toutefois qu'ils attirent l'attention d'un homme qui devrait pouvoir les aider considérablement.

Un drôle d'oiseau

En enquêtant dans les milieux de la pègre, les P. J. attireront sans aucun doute l'attention de "l'Oiseau", un initié de Ranald qui connaît fort bien la bande de Lukas pour avoir été un de ses membres durant son adolescence.

Il se trouve que "l'Oiseau" a dernièrement rencontré son ami Herbert Schlag à l'occasion d'une soirée du carnaval particulièrement arrosée. Le bras droit de Lukas, ivre et nerveux, confia ses angoisses du moment à son ami d'enfance. Il parla notamment de ses inquiétudes grandissantes face aux activités d'un étranger dernièrement arrivé en ville.

Bientôt convaincu que cet homme exerce une influence malsaine sur Herbert, Lukas et ses hommes, "l'Oiseau" décide d'agir, mais n'a encore aucune idée de la manière. C'est un peu plus tard que lui parviennent des rumeurs selon lesquelles d'autres étrangers cherchent l'homme dont lui a parlé Herbert.



Alors que les P. J. sont sans doute en train de glaner des informations dans les tavernes et auberges de la ville (de préférence dans l'Altquartier et ses alentours), ils seront accostés par Tobias qui leur proposera une partie de cartes ou de dés.

Après s'être installé à une table isolée, "l'Oiseau" se présentera succinctement et attendra que les P. J. fassent de même. Après quelques minutes de jeu et de conversations sans grande importance qui permettront à Tobias de jauger les P. J., il baissera le ton de sa voix et entamera des propos bien plus intéressants :

"Et Et Et... Et si on chan... changeait de jeu ? Re... Regardez ! Ça s'appelle les cartes parlent pour nous !" Tobias bat un jeu de cartes puis retourne celle du dessus de la pile *"Le va-valet de pique ! Un*

TOBIAS TOPFER, DIT "L'OISEAU"

Humain - 34 ans - Initié de Ranald et bateleur, ex-voleur, ex-joueur professionnel

Tobias est un petit homme fin à la musculature nerveuse et athlétique. Ses cheveux coupés court sont noirs et ses yeux gris. Il a largement conscience d'avoir toute sa vie largement été handicapé par un bégaiement qui a toujours fait de lui le sujet de bien des moqueries et plaisanteries de mauvais goût. C'est ainsi qu'il est devenu quelqu'un de plutôt solitaire et renfermé.

Né à Middenheim dans le quartier d'Ostwald, il a grandi dans la misère au sein des bandes de voyous qui sont devenues aujourd'hui des bandes de brigands. Exécrant par-dessus tout la violence, Tobias a préféré couper les ponts avec ses anciens amis d'enfance et est parti s'installer dans l'Altquartier où il vécut beaucoup par le jeu avant de devenir bateleur. C'est grâce au jeu qu'il fit la connaissance du prêtre qui allait éveiller sa foi pour Ranald.

Il exécutait, il y a quelques années, un numéro de lancer de couteaux avec un ancien ami d'enfance : Herbert Schlag. Leur duo s'avérant être un échec, Herbert est reparti dans l'Ostwald. Les deux compagnons se voient pourtant encore régulièrement.

Si Tobias n'est pas réellement un hors-la-loi, c'est sans aucun doute un marginal dans l'âme. Il a trop bien connu les violences et persécutions de la garde ainsi que les injustices des lois faites pour les puissants au détriment des plus basses classes sociales.

Tobias vénère principalement Ranald sous son aspect de Protecteur et de Joueur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	55	4	3	12	45	1	55	25	35	45	35	50

Compétences
Acrobatie - Alphabétisation - Arme de spécialisation : armes de jet - Camouflage urbain - Connaissance des parchemins - Déplacement silencieux urbain - Escalade - Escamotage - Fuite - Jeu - Langage secret : classique; jargon des voleurs - Pictographie : voleur -Théologie.

Possessions
Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Trois couteaux de lancer (P 4/8/20, FE : F du lanceur, Rch 1) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Médaillon porte-bonheur en forme de X (ce petit médaillon magique fait bénéficier à son porteur des effets de la compétence Chance) - Jeu de cartes - Paire de dés - 8 Co.

Psychologie
Bégaiement.

Religion
Ranald.

Alignement
Neutre.

KLAUS ZELDER

Humain - 44 ans - Aubergiste

Klaus est le patron de l'auberge de la Gargouille ainsi qu'un ami personnel de Dieter Lukas. Pauvre et n'ayant qu'assez peu de clients, il s'occupe seul de l'établissement. Les hommes de Lukas payent leur chambre en l'aidant dans la plupart des tâches quotidiennes.

Il mesure 1 m 80 et s'enorgueillit des 130 kg de graisse qui prouvent qu'il a toujours réussi à manger à sa faim malgré la misère du quartier. Avec sa longue chevelure brune et grasse et son visage marqué par la maladie, il est tout simplement répugnant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	35	4	5	12	25	2	45	45	25	35	35	20

Compétences
Arme de spécialisation : arme de poing; arme de parade - Bagarre - Baratin - Coups assommants - Coups puissants - Cuisine - Déplacement silencieux urbain - Fermentation - Immunité aux poisons - Résistance à l'alcool.

Possessions
Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Gourdin (arme simple) - Gilet de cuir (PA : 0/1 - Tronc) - etc.

Psychologie
Fabulation caractérisée.

Alignement
Neutre.

homme dangereux et maléfique qui se cache. Un a... un a... assassin peut-être ? Un homme recherché en tous cas !" Tobias mélange à nouveau les cartes puis étend le paquet sur la table. Une carte est retournée au milieu du paquet *"La reine de carreau ! C'est not... notre bonne Gravin Katarina et sa cohorte de juges et de gardes. Al... allons, ce n'est pas rai... raisonnable ! Nous n'allons pas livrer ce pauvre valet de pique à des gens aussi mauvais, injustes et vio... violents que lui. Ranald ne me le permettrait pas !"* Tobias saisit la carte et la fait soudainement disparaître comme par magie *"J'ai pourtant des amis à qui cet homme fait peur. Ils se sont fourvoyés en acceptant de travailler pour lui. Ils... ils le re... regrettent aujourd'hui, mais ne peuvent plus reculer. Cet homme mauvais ne le leur pardonnerait pas. On.... on... on dit qu'il adore le Sei... le Sei... Khaine ! Alors que faire ?"* Une nouvelle carte apparaît dans la main de Tobias à la place de la reine de carreaux. Elle porte une valeur égale au nombre de P. J. *"Trèfle ! La chance et la destinée ! ... Mais... mais c'est vous, peut-être ! ? Vous en voulez aussi à... à ce pauvre valet de pique ? Mais... mais vous vous demandez où il peut bien se terrer ? Re... re... re... gardez ! Avec l'Oiseau, on gagne à tous les coups !"* Tobias retourne la carte. Les P. J. peuvent lire sur son dos une inscription manuscrite : *"Auberge de la gargouille ".*

Tobias mettra toutefois en garde les P. J. Il est persuadé que Le Rouge est un assassin professionnel vénérant sans doute Khaine, mais n'en sait pas plus. Il exècre la violence et les meurtriers, mais il est hors de question que les autorités s'en mêlent. Il demandera de plus aux P. J. d'épargner Herbert et ses amis dans la mesure du possible (Herbert a d'ailleurs peut-être déjà péri dans l'embuscade, mais Tobias ne le sait pas encore). Tobias avouera ne pas avoir les compétences pour se charger lui-même de ce redoutable adversaire et confiera que le seul prêtre de Ranald habituellement présent à Middenheim est actuellement en fuite après avoir cambriolé la demeure du maître de la guilde des marchands. Tout ses espoirs reposent donc sur les P. J. car c'est pour lui une priorité que d'éliminer sans délai les criminels qui ternissent la réputation de la noble vocation de filou.

Tobias acceptera de guider les personnages jusque dans l'Ostwald, non loin de l'auberge de la Gargouille. Il refusera toutefois de s'engager plus loin. Il pense que ses anciens amis pourraient lui en vouloir de les avoir en quelque sorte trahis, même s'il croit qu'ils méritent une bonne leçon pour s'être ainsi fourvoyés dans la violence et le crime.

Les P. J. pourront donc tenter de piéger Enguerrand et ses complices. Le déroulement précis de la descente des P. J. dans l'auberge dépend largement de leurs actions et de leur préparation. Le M.J. devra donc aviser en conséquence.

Il y a certaines chances que Enguerrand ait déjà quitté Middenheim avec Kurt. S'il est encore là, le M.J. devra veiller à ce qu'il puisse s'échapper une nouvelle fois après une éventuelle confrontation. Le bâtiment de l'auberge possède trois sorties différentes et opposées qui devraient lui permettre de fuir sans encombre majeure.

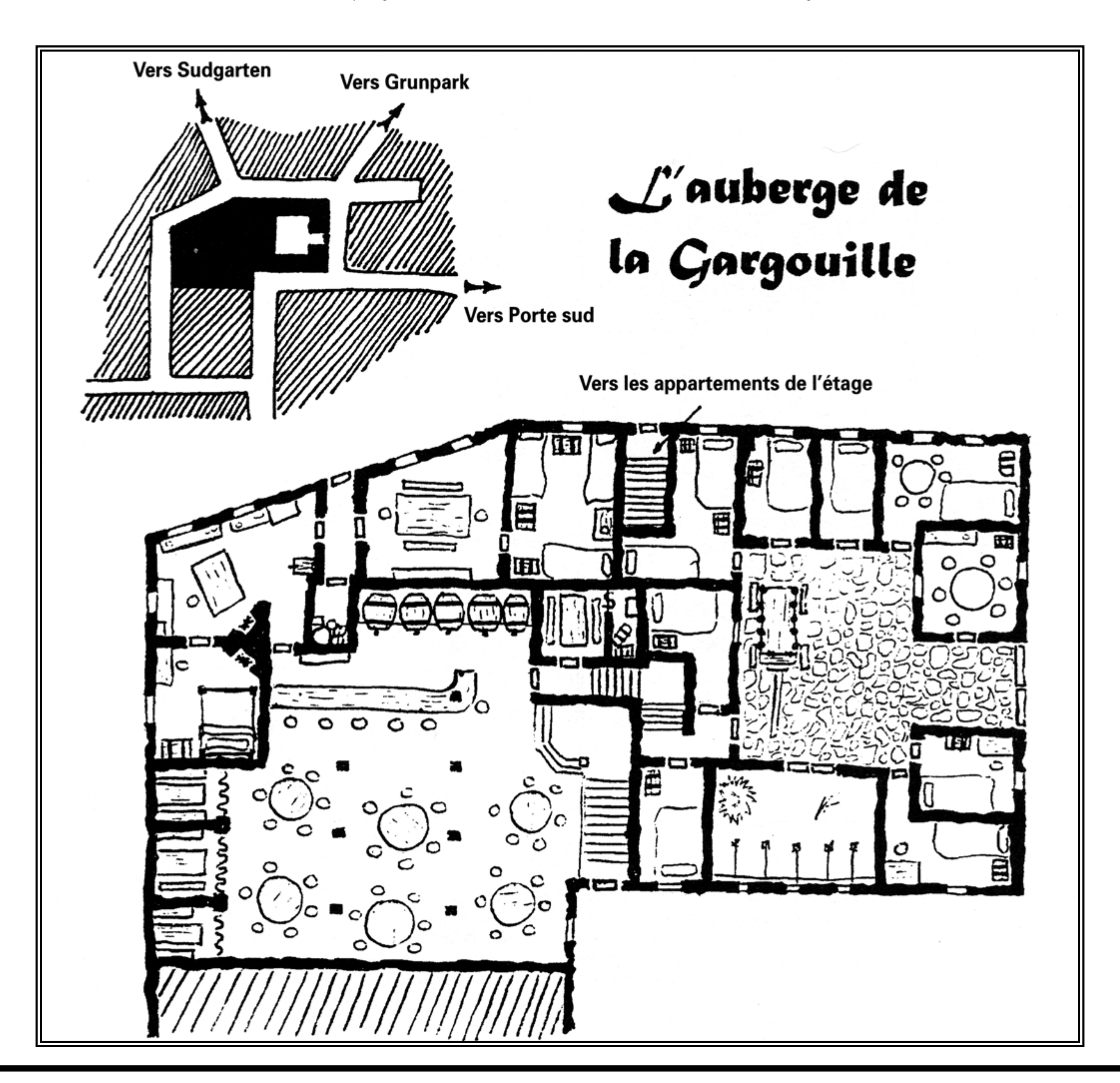
La bande de Lukas sera elle de toute façon présente et tentera de chasser les intrus. Les P. J. agiront en leur âme et conscience face aux coupe-jarrets de l'Ostwald. Si, toutefois, ils font preuve d'une trop grande cruauté à leur égard, le M.J. peut décider qu'ils déclenchent la colère de Ranald, hostile à trop de violence. Le dieu des voleurs ne cherche en aucun cas à protéger les hommes de Lukas qu'il méprise, mais voudrait faire comprendre aux P. J. par un simple avertissement que la violence ne doit pas être leur seule forme d'expression.

L'auberge de la Gargouille est un infect taudis déserté par les clients. En fait, l'établissement ne survit que grâce aux activités de la bande de Lukas ainsi que par le trafic d'alcool bretonnien de contrebande. Il y a d'ailleurs une cache secrète remplie d'alcool de fraude à l'intérieur du bâtiment.

L'auberge possède en outre une petite cour intérieure ainsi qu'une petite écurie à l'état d'abandon. Une vieille charrette est encore dans la cour depuis des années (50 % de chances de casser rapidement un essieu en la déplaçant ou en l'utilisant).

Toutes les pièces, meublées très sommairement, sont généralement sales et crasseuses, abritant de prospères colonies de rats et de cafards.

Comme cela a déjà été souligné, le bâtiment possède trois sorties sur des rues différentes. Il y a la porte principale au-dessus de laquelle s'élève une vieille enseigne coupée en forme de gargouille. Elle s'ouvre directement sur un escalier descendant dans la salle principale de l'auberge. Le sol, au-dessous du niveau de la rue, est fait de terre battue et les meubles sont tous bancals. Il y a la double porte d'entrée donnant sur la cour intérieure et communiquant avec les chambres. Il y a enfin l'entrée donnant sur les appartements privés de Klaus Zelder, le patron. Toutes ces entrées communiquent à travers le bâtiment, offrant aux truands plusieurs possibilités de fuite en cas de descente de la garde.





Intrigues secondaires et fausses pistes

Dans la délicate enquête qu'ils ont à mener, il y a de fortes chances que les P. J. soient amenés à suivre plusieurs fausses pistes. Nous vous en présentons ici deux.

La guilde des maçons et architectes de Middenheim : Cette guilde est la principale concurrente de la guilde des engingneurs nains de Middenheim. Elle compte parmi ses membres de nombreux fidèles d'Ulric. C'est donc logiquement qu'elle ne comprend pas que la candidature de Karl Friedmann pour construire le nouveau temple d'Ulric à Skorlm ait été rejetée par Ar-Ulric.

Karl Friedmann, le plus compétent des architectes de la guilde, a même développé une haine et une jalousie terrible pour avoir perdu l'occasion de réaliser le chef-d'œuvre de sa vie. Si ce n'est pas un mauvais homme, il fallait qu'il libère sa colère d'une façon ou d'une autre. C'est ainsi que concevant la possibilité d'effrayer Garlic Percegob et le maigre espoir de se voir nommé à sa place, il rédigea plusieurs lettres anonymes de menaces. Il s'apprêtait à organiser une bastonnade du nain par les membres de la guilde quand la nouvelle de la tentative d'assassinat sur Garlic lui parvint. Sa colère se changea alors en frayeur. Pourquoi avait-on tenté d'assassiner l'engingneur ? Et qui ? Serait-il possible que les lettres qu'il a envoyées permettent aux autorités de remonter jusqu'à lui et de l'accuser d'un crime qu'il n'a jamais réellement eu l'intention de commettre ?

Plusieurs rumeurs circulent à Middenheim, qui accusent la guilde des maçons du crime. Les P. J. pourraient donc bien leur prêter une oreille attentive et enquêter du côté de la guilde (emplacement IX sur le plan de Middenheim).

Apprendre le rejet de la candidature de Karl Friedmann devrait être chose facile pour les P. J. qui y verront peut-être un mobile suffisant pour un meurtre (une grande partie des Middenheimois dont Garlic connaissent ce fait).

Surveiller ou tenter d'interroger Karl ne fera en rien avancer leur enquête. Karl Friedmann refusera d'ailleurs de les recevoir, inventant à chaque fois quelque prétexte. Les P. J. ont en revanche toutes les chances de déclencher la colère de la guilde par leur acharnement. Le maître de la guilde, recevant les plaintes de Karl, enverra alors quelques gros bras avec pour mission de bastonner sévèrement les P. J., espérant leur faire comprendre de fouiner ailleurs.

Friedrich Schwartz : Cette fausse piste est utilisable si vos joueurs incarnent les P. J. proposés dans la première partie (Cf. La piste *Friedrich Schwartz*, p. 56). Friedrich Schwartz est le principal concurrent de Ludwig Helgass, le père de Kristen. Il est venu à Middenheim dans l'intention de participer à l'expédition vers la Norsca, espérant ouvrir ainsi une nouvelle route commerciale et profiter des richesses naturelles des montagnes norscannes. Contactant Garlic Percegob juste avant le début du carnaval pour faire sa requête, il a essuyé un refus catégorique. Garlic n'aime guère les marchands et ne veut pas voir ce type de parasite dans son expédition. Pour Garlic, les montagnes surplombant Skorlm appartiennent légitimement aux nains du Nord qui en ont été chassés il y a quelques années par les hordes chaotiques.

Aux yeux des P. J., Schwartz, dont la réputation est celle d'un marchand avide et sans scrupules, a donc un excellent mobile pour avoir organisé la tentative d'assassinat contre l'engingneur. Il n'y est pourtant pour rien. Plus subtil que cela, Friedrich Schwartz ne veut pourtant pas renoncer. Il s'est résolu à engager un espion qui, infiltrant l'expédition, pourra collecter tous les renseignements

LES GROS BRAS DE LA GUILDE

Ce ne sont pas des guerriers professionnels, mais tous de solides maçons ou manouvriers fidèles à la guilde qui représente leur raison d'être. Ils ne veulent pas blesser trop grièvement les P. J., mais simplement les effrayer en leur donnant une bonne leçon.

Ils attaqueront à peu près à deux contre un, de préférence dans la rue, et fuiront si le combat tourne à l'avantage des P. J.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	25	4	4	10	35	1	45	29	29	29	29	25

Compétences
Bagarre - Conduite d'attelages - Coups assommants - Force accrue - Langage secret : guilde des maçons et architectes - Résistance accrue - Travail de la pierre.

Note : *Les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil.*

Possessions
Gourdin (arme simple) - Gilet de cuir (PA : 0/1 - Tronc).

Alignement
Neutre.

FRIEDRICH SCHWARTZ

Humain - 47 ans - Marchand

Friedrich Schwartz est un petit homme légèrement enveloppé. Ses cheveux sont déjà gris comme la lourde moustache qui tente vainement de rivaliser par la taille avec son énorme nez.

Marchand très important d'Altdorf, il s'est spécialisé dans la prospection et le commerce des minerais et métaux précieux. Il est dans ce domaine l'un des leaders de l'Empire et le principal concurrent de Ludwig Helgass de Kemperbad.

Sa réputation est détestable auprès de ses ennemis comme de ses quelques rares amis. On le dit sans aucun scrupules quand il s'agit de s'enrichir et, comble de sa mauvaise réputation, il a déjà plusieurs fois été accusé de vol qualifié et traîné devant les juges, parfois par ses propres amis. Il a jusqu'ici toujours échappé à une condamnation. Avide et avare, il ne vit que pour amasser toujours plus de couronnes d'or tout en habitant une modeste résidence bourgeoise qu'il fait entretenir par ses filles qui, selon lui, sont tout justes bonnes à faire le ménage. Il économise ainsi l'entretien et les salaires d'un personnel de maison.

Beaucoup de gens se demandent où il peut entasser toute sa fortune puisqu'il ne la dépense pas. Certains prétendent qu'il aurait enterré, quelque part dans la campagne autour d'Altdorf, son immense trésor, à l'abri des voleurs.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	30	3	4	8	52	1	45	55	40	30	65	30

Compétences
Alphabétisation - Baratin - Calcul mental - Commerce - Équitation : cheval - Escamotage - Évaluation - Exploitation minière - Langage secret : guilde des marchands - Langue étrangère : khazalide - Législations - Numismatique - Sens de la magie.

Possessions
Il est suffisamment riche pour se payer à peu près ce qu'il veut, mais s'en tient au strict nécessaire par avarice. Même ses vêtements restent relativement modestes et il n'a pas de bijoux.

Psychologie
Animosité envers les collecteurs d'impôts - Avarice - Kleptomanie.

Alignement
Neutre.

GUILLIANO VINCENZO

Humain - 38 ans - Espion, ex-assassin

Petit et mince, Guilliano a tout à fait le type tiléen. Ses cheveux sont noirs, ainsi que ses yeux. Sa peau est bronzée. Il parle avec un accent tiléen tout autant qu'avec ses mains.

Originaire de Sartosa, Guilliano était un jeune assassin quand, recherché par les autorités, il dut émigrer vers le nord. Il est engagé à Nuln par un des ennemis de Schwartz pour assassiner ce dernier. Surveillant et suivant sa proie, Guilliano découvre par hasard ce qu'il pense être l'emplacement du trésor caché de Schwartz, dans une profonde caverne. S'engageant dans les souterrains, il trouve le trésor, mais tombe dans une fosse dissimulée, piège tendu par le marchand pour se préserver d'éventuels intrus. C'est au fond de sa fosse que Schwartz le découvre deux jours plus tard. Après d'âpres négociations, les deux hommes parviennent à un accord. Schwartz sauve Guilliano et ce dernier se retourne contre son premier employeur.

Guilliano est resté depuis au service de Schwartz en tant qu'espion et homme de main. C'est d'ailleurs le seul employé de Schwartz dont la fidélité est payée à un prix fort élevé.

Il va de soi que le marchand a depuis changé l'emplacement de son trésor personnel, manque de confiance oblige.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	55	4	4	12	55	2	45	40	35	38	45	40

Compétences
Adresse au tir - Alphabétisation - Arme de spécialisation : arme de poing; arme de parade; armes de jet - Bagarre - Baratin - Camouflage rural et urbain - Crochetage de serrures - Déguisement - Déplacement silencieux rural et urbain - Escalade - Escamotage - Filature - Préparation de poisons.

Possessions
Rapière (I+20, D-1) - Brise lames (D-2, Prd-10) - Fil d'étranglement (T-10, D-1) - Quatre couteaux de lancer (P 4/8/20, FE : F du lanceur, Rch 1) - Arbalète (P 32/64/300, FE : 4, Rch 2) et carquois de 20 carreaux - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) ou Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) selon les circonstances - Deux doses d'humanicide - Nécessaire de déguisement (fards, postiches, maquillage) - Grappin et corde.

Alignement
Mauvais.

nécessaires afin de pouvoir organiser ultérieurement une expédition indépendante.

Grâce à l'aide de Guilliano Vincenzo, son bras droit, le marchand parvient à corrompre l'un des membres de l'expédition afin qu'il lui serve d'espion. Guilliano suivra de son côté l'expédition de loin afin de recueillir les informations de leur espion.

Si Schwartz et Vincenzo apprennent la présence de Kristen et ses compagnons à Middenheim, il y a de fortes chances que les deux compères fassent tout pour leur mettre des bâtons dans les roues. Le marchand se rendra toutefois compte qu'il ne peut pas utiliser ses relations contre les P. J. qui semblent être protégés par Percegob et Ar-Ulric. Suffisamment intelligent, il préférera utiliser de subtiles provocations et ne s'en prendre directement aux P. J. qu'en cas de légitime défense.

La première de ces provocations pourrait consister à faire constamment surveiller les P. J. par Guilliano et quelques hommes de main embauchés pour l'occasion (utiliser pour ces derniers le profil des hommes de main de Lukas, p. 65).

Surveillant les P. J., Friedrich Schwartz essaiera, dans un premier temps, d'exploiter chacun de leurs faux pas pour leur créer des ennuis, de préférence avec les autorités légales de la cité. Schwartz est suffisamment prudent pour éviter d'entrer dans l'illégalité.

Le M.J. devra donc aviser en fonction des actions des P. J.

Si cette première solution ne donne aucun résultat (ou à la discrétion du M.J.), Schwartz pourrait essayer de faire accuser les P. J. d'un crime ou d'un délit qu'ils n'ont pas commis. S'il en arrive là, il se débrouillera pour que l'histoire soit crédible et pour que des fausses preuves puissent être présentées. Guilliano pourrait, par exemple, passer discrètement derrière les P. J. et, prenant l'apparence de l'un d'eux en se déguisant, commettre le meurtre d'une des personnes avec laquelle les P. J. ont eu affaire. Il devrait alors se trouver suffisamment de témoins pour que les autorités puissent croire que les P. J. sont responsables. Guilliano prendra également un soin tout particulier à exploiter ou fabriquer un mobile plausible pour ce crime.

La protection de Percegob et d'Ar-Ulric, si eux-mêmes ne sont pas convaincus de la culpabilité des P. J., devrait toutefois suffire pour que l'affaire ne prenne pas des dimensions considérables.

C'est en tous les cas le M.J. qui devra préparer avec soin les plans de Schwartz en fonction des actions des P. J.



Seconde partie : Quand on voit ce convoi...

EN ROUTE POUR MARIENBURG



“Les voies du destin sont comme les routes du Vieux Monde. Il y a tant de croisements, de chemins, de sentiers et de pistes, mais nous n'avons pourtant toujours qu'une seule destination ! Rien ni personne ne pourrait nous empêcher de changer d'itinéraire et cependant nous continuons toujours inlassablement sur la voie que nous nous sommes tracée.”

Extrait de *Les Grands Philosophes Nains*,
de Bramar le court, Maître-érudit à l'université de Nuln.

LE DÉPART EST DONNÉ

Le carnaval de Middenheim s'achève cette année le premier jour du printemps, au soir du dix-septième jour de Nachexen. Dans la nuit d'angestag, le Grand Final des illuminations du Bassin Sombre met un terme à huit jours de fête.

Le lendemain, les rues semblent presque désertes et silencieuses. Les habitants sont restés chez eux, se remettant difficilement du déchaînement ininterrompu des festivités. Ils cuvent leur alcool. Ils se plaignent des courbatures qui accompagnent les souvenirs de rondes folles et de danses effrénées. Les colporteurs, forains et bateleurs quittent progressivement la cité. Un vent frais parcourt les rues, balayant les cotillons, les confettis et les banderoles, derniers vestiges du carnaval.

Pour certains, la fête a été gâchée par trop de craintes et de soucis. Garlic Percegob et les P. J. voient sans doute arriver la fin du carnaval avec un certain soulagement. De nouvelles préoccupations vont pourtant occuper leurs esprits. L'expédition vers la Norsca va bientôt devoir partir et mille détails sont encore à régler.

Derniers préparatifs

Compte tenu des derniers événements, Garlic souhaite que les P. J. veillent personnellement sur sa sécurité et ne le quittent pas d'une semelle. Le départ de l'expédition est prévu pour le matin d'aubentag, vingtième jour de Nachexen. D'ici là, Garlic doit veiller à ce que tout soit fin prêt.

C'est la grande forteresse du temple d'Ulric qui abrite le matériel et les chariots destinés à l'expédition. C'est également dans les baraquements de l'ordre du Loup Blanc que sont logés les colons étrangers à Middenheim en attendant le départ. La grande cour intérieure de la forteresse est d'ailleurs encombrée de nombreux chariots.

Durant la journée de Festag, Garlic se rendra donc très tôt au temple d'Ulric où il rencontrera Reiner Litz, le chef de convoi et responsable de l'intendance (Cf. *Un petit monde hétéroclite*, page suivante). Ils feront ensemble l'inventaire de l'équipement destiné à partir pour la Norsca.

Il y a ainsi, regroupés dans une grande remise, une très importante quantité d'outils de construction (pioches, pelles, truelles, masses, marteaux, caisses de clous, scies, ciseaux à bois, burins, caisses de petits outils, enclumes, etc.). Il y a également, entreposés non loin, dix petits barils de poudre ainsi que des mèches, matériel qui devrait permettre d'exploiter la roche des montagnes afin d'en tirer les pierres de construction. Garlic notera au passage à l'intention des P. J. que la Norsca est malheureusement une nation humaine considérablement attardée pour ce qui concerne l'outillage et l'artisanat. Il ajoutera qu'en revanche, le pays est extrêmement riche en ressources naturelles et en matériaux de construction (pierre, marbre, bois, etc.).

Plus loin sont stockés les vivres indispensables à un si long voyage ainsi qu'une importante réserve de couvertures et de vêtements chauds. Reiner et Garlic en feront également un inventaire exhaustif.

Vers la fin de la matinée, Garlic conclura que tout semble être en ordre. Il donnera l'ordre de charger l'intégralité du matériel et de la nourriture dans trois solides chariots à quatre roues.

L'engingneur rencontrera ensuite Siegfried von Wurmser (Cf. *Un petit monde hétéroclite*, page suivante), le prêtre d'Ulric qui doit accompagner le convoi. Tous deux discuteront longuement des derniers détails avant d'être reçus par Ar-Ulric. Si les P. J. le souhaitent, Ar-Ulric pourra également les recevoir.

Le chef du culte d'Ulric fera part de ses inquiétudes vis-à-vis des derniers événements et remerciera vivement les P. J. pour leur collaboration. Il soulignera l'importance primordiale de cette expédition et de la sainte tâche de Garlic Percegob. Il estimera, sans donner plus de détails, qu'il est possible que certaines puissances ou cultes hostiles veuillent empêcher le convoi d'arriver à destination. C'est pour cette raison qu'il a décidé qu'une escorte de templiers du Loup Blanc accompagnera l'expédition et assurera sa sécurité.

Tous feront ensuite un rappel du trajet exact du convoi (Cf. *Carte du nord du Vieux Monde*, p. 10). L'expédition empruntera donc la seule route qui, de Middenheim, mène à Marienburg. Cette partie du voyage devrait raisonnablement durer entre dix et douze jours selon le temps et l'état de la route. À Marienburg, l'expédition se rendra au temple d'Ulric où les voyageurs pourront abandonner les chariots. Le matériel sera embarqué sur un navire dernièrement acquis par le culte et dont ce sera le premier voyage. Cette caraque nommée l'Albatros est un modèle de navire particulièrement récent et performant. L'étape à Marienburg ne devrait pas excéder une journée et deux nuits. L'Albatros appareillera alors pour la Norsca, escorté par un vaisseau de guerre délégué par le roi Gustav. Au terme de trois jours de traversée, l'Albatros et son escorte seront logiquement en vue de Swerborg, la capitale du royaume de Norsca. Le roi Gustav compte recevoir les membres principaux de l'expédition et leur apporter tout le soutien nécessaire. C'est à Swerborg que l'Albatros attendra la fin de l'hiver norscan pour repartir vers sa destination finale : la Nouvelle Skorlm. Le trajet entre Swerborg et Skorlm ne devrait pas excéder trois journées de navigation sûre, puisque l'Albatros pourra faire du cabotage sur tout le trajet.

Les P. J. pourront s'étonner que la carte qui leur est présentée soit largement incomplète. Rien ne semble avoir été cartographié au nord de Skorlm. Ar-Ulric soulignera alors que Skorlm est la colonie humaine la plus septentrionale au monde. La plupart des terres

UN PETIT MONDE HETEROCLITE

Reiner Litz

Humain - 37 ans - Chef de convoi

Reiner est un solide forestier au type nordique mesurant 1 m 85. Ses cheveux sont blonds et ses yeux noisette. Souvent mal rasé, son visage porte une longue cicatrice sur la joue gauche. Il mastique continuellement une chique de tabac. Si ses manières sont un peu rustres, c'est en revanche un homme extrêmement compétent, particulièrement respecté par ses hommes (Cf. *L'escorte*, page suivante).

Issu d'une famille pauvre de bûcherons du Nordland, Reiner a préféré intégrer l'armée assez jeune, là où il savait qu'il mangerait tous les jours et dormirait sous de chaudes couvertures. Ses compétences l'ont orienté vers le poste d'éclaireur.

Faisant partie du contingent envoyé par l'empereur pour soutenir le tsar, Reiner est connu et réputé pour s'être illustré durant la campagne de Kislev. C'est un héros qui a été personnellement décoré par l'empereur et le tsar, tout comme les soldats et officiers de sa compagnie qui ont largement contribué à reprendre Praag en 2514. Traumatisé par les horreurs de la guerre contre le Chaos, Reiner a préféré quitter l'armée après son retour de Kislev pour travailler dans le privé en tant que chef de convoi.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	45	3	4	9	40	2	32	55	30	35	45	25

Compétences
Armes de spécialisation : armes à deux mains; lasso - Bagarre - Camouflage rural - Coups puissants - Chasse - Déplacement silencieux rural - Emprise sur les animaux - Équitation : cheval - Identification des plantes - Langage secret : forestier; jargon des batailles - Orientation - Pictographie : éclaireur; bûcheron - Pistage - Soins des animaux.

Possessions
Grande hache de bataille à deux mains (I-10, D+2) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Arc (P 24/48/250, FE : 3, Rch 1) et flèches - Lasso (P 8/16/30, FE -, Rch 3) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Cheval de selle -15 Co.

Psychologie
Animosité envers le Chaos.

Religion
Taal et Ulric.

Alignement
Neutre.

Siegfried von Wurmser

Humain - 38 ans - Prêtre d'Ulric (niv. 2) et lieutenant de l'ordre du Loup Blanc

Siegfried est un grand homme élancé de 1 m 90. Ses cheveux sont bruns et ses yeux verts. Son apparence toujours soignée, son charisme naturel et ses manières aristocratiques lui donnent un peu l'air d'un jeune courtisan. Méprisant le devoir de célibat des prêtres d'Ulric, Siegfried a déjà à son actif plusieurs conquêtes féminines qui font l'objet de maintes rumeurs à son sujet. Le fait n'est pourtant pas sans précédent au sein du culte (Cf. PDT). Les mauvaises langues disent volontiers que ces rumeurs ont largement contribué à faire éloigner Siegfried de Middenheim en l'envoyant en Norsca. En fait, il reste un fervent adorateur d'Ulric et un prêtre très compétent et populaire.

Fils cadet échappant donc à l'héritage d'une petite famille aristocratique du Middenland, Siegfried pouvait logiquement s'orienter vers l'armée ou le clergé. Le culte d'Ulric lui offrait les deux possibilités à la fois. Il partit donc étudier à Middenheim au collège de Théologie. Élève brillant à la foi fervente, il devint rapidement prêtre et officier de l'ordre du Loup Blanc. Il participa comme beaucoup des membres de cet ordre à la bataille de Wolfenburg.

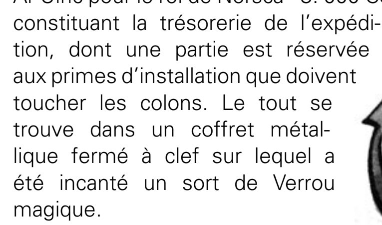
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	45	4	5	10	55	2	49	65	40	50	60	45

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes de parade - Connaissance des parchemins - Coups assommants - Coups puissants - Désarmement - Éloquence - Équitation : cheval - Esquive - Incantation cléricales niv. 1 et 2 - Langage secret : classique; jargon des batailles - Langue hermétique : magikane - Méditation - Pictographie : ordre du Loup Blanc - Sens de la magie - Théologie.

Sorts connus
Flammerole - Zone de froid - Aura de résistance - Force de combat - Rafale de vent - Démolition.

Points de magie
15.

Possessions
Hache de cavalerie (arme simple) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Arc (P 24/48/250, FE : 3, Rch 1) et flèches - Bouclier (PA : 1 - Toutes localisations) - Armure de plaques complète et Heaume (PA : 1 - Toutes localisations) - Cape en peau de loup - Cheval de guerre lourd - Robes de cérémonies religieuses - Médaillon en argent gravé d'un profil de loup (ce symbole religieux magique agit comme une amulette d'argent vertueux) - Message scellé de Ar-Ulric pour le roi de Norsca - 3. 000 Co constituant la trésorerie de l'expédition, dont une partie est réservée aux primes d'installation que doivent toucher les colons. Le tout se trouve dans un coffret métallique fermé à clef sur lequel a été incanté un sort de Verrou magique.



Religion
Ulric.

Alignement
Neutre.





Les templiers de l'ordre du Loup Blanc

Ils sont quatre à escorter l'expédition sur décision d'Ar-Ulric. Avec l'arrivée des P. J., le nombre de colons était déjà trop important pour permettre au convoi d'accueillir une escorte plus importante. L'albatros ne pourrait pas embarquer plus de personnes. Les chevaliers de l'ordre du Loup Blanc sont toutefois la fine fleur des guerriers de l'Empire.

Tous sont de solides combattants équipés pour la guerre, dont la seule présence suffit souvent à écarter la possibilité d'une embuscade. Il y a Ludwig von Eschenbach, Konrad Kiefer, Munch Kraemer et Wiener Zell.

Tous reçoivent leurs ordres de Siegfried von Wurmser.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	50	5	7	12	55	2	40	55	35	45	45	30

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes à deux mains; armes de parade; lance de cavalerie - Coups assommants - Coups puissants - Désarmement - Équitation : cheval - Esquive - Héraldique - Langage secret : jargon des batailles - Pictographie : ordre du Loup Blanc - Théologie - Violence forcenée.

Possessions
Hache de cavalerie (arme simple) - Grande hache de bataille à deux mains (I-10, D+2) - Lance de cavalerie (I+20, T+10, D+2, Prd-20) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Deux javelots (P 8/16/50, FE : F du lanceur, Rch 1) - Armure de plaques complète et Heaume (PA : 1 - Toutes localisations) - Cheval de guerre lourd - Symbole religieux - 25 Co.

Religion
Ulric.

Alignement
Neutre.

L'escorte

Ce sont les hommes de Reiner Litz. Combattants et éclaireurs, leur mission consiste à ouvrir la route du convoi et assurer sa sécurité. Il sont dix, tous de solides coureurs des bois dont la plupart ont déjà servi dans l'armée aux côtés de Reiner.

Il y a Friedrich Zeiger, Hans Zucker, Diehl Pfeiffer, Yann Weber, Rolf Litz (le jeune frère de Reiner), Lydia Schtolz (la seule femme de l'escorte), Gunthar Bildhof, Allexandro Corleone (un immigré tiléen), Renhardt Schmidt et son frère Karl.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	45	3	4	8	45	2	40	35	30	35	30	30

Compétences
Bagarre - Camouflage rural - Conduite d'attelages (50 %) - Coups puissants - Chasse - Déplacement silencieux rural - Équitation : cheval - Langage secret : forestier; jargon des batailles (50 %) - Orientation - Pictographie : éclaireur - Pistage - Soins des animaux.

Possessions
Hache de bataille (arme simple) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Arc (P 24/48/250, FE : 3, Rch 1) et flèches - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Cheval de selle - 5 Co.

Religion
Taal (65 %) ou Ulric (35 %).

Alignement
Neutre.

Les conducteurs de chariots

Trois conducteurs de chariots professionnels accompagneront le convoi jusqu'à Marienburg. Ils ont été engagés pour conduire les chariots de matériel, les autres chariots étant menés par leur propriétaire respectif.

Les trois conducteurs se nomment Urich Bauer, Werner Lukas et Dieter Krank.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	7	35	1	30	30	30	30	30	30

Compétences
Acuité visuelle - Armes de spécialisation : tromblon - Bagarre - Conduite d'attelages - Équitation : cheval - Orientation - Soins des animaux.

Possessions
Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Tromblon (P 24/48/250, FE : 3, Rch 4) - Munitions et poudre pour cinq coups - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Cornet - 3 Co.

Religion
Sigmar.

Alignement
Neutre.

Olaf Bjorno

Nain - 102 ans - Ancien du clan Grugnissom

Olaf est une montagne de muscles de 1 m 60, presque aussi large que haute. Ses longs cheveux roux ainsi que sa barbe sont tressés à la mode nordique. Son corps est couvert de nombreuses cicatrices, souvenirs tragiques des batailles qu'il livra contre les hordes chaotiques dans les Monts de Fer.

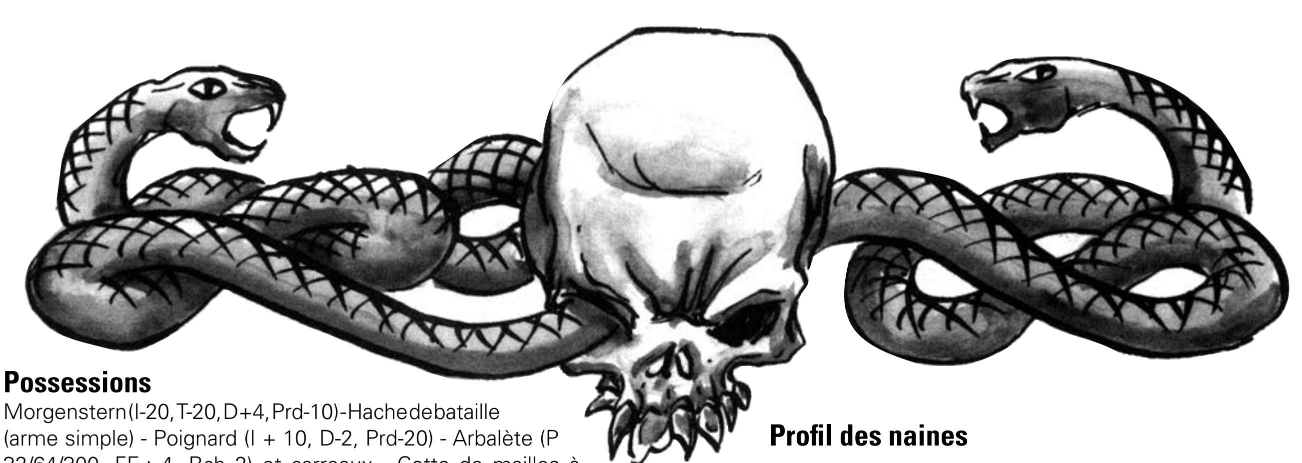
Nain du nord, Olaf est le chef du clan Grugnissom (en khazalide "les enfants de Grugni"), ou plutôt des rescapés de ce clan. Voilà en effet trente ans que le clan Grugnissom a été chassé des Monts de Fer par les forces du Chaos. Fuyant leur montagne natale, Olaf et les siens décidèrent de rejoindre les montagnes du Bout du Monde afin de rencontrer et demander assistance au roi des Nains. Ils ne parvinrent pourtant jamais à atteindre Caraz-a-Carak, alors assiégée par les armées gobelinoïdes et comprirent trop tard qu'il était inutile d'espérer de l'aide d'un roi qui se trouvait lui-même dans une situation désespérée.

Puis vint la récente déroute du Chaos et la nouvelle porteuse d'espérance selon laquelle un nouveau roi humain avait, en Norsca, chassé le Chaos des Monts de Fer.

Olaf et les siens sont aujourd'hui déterminés à retourner s'installer dans leur montagne. Compte tenu de l'ampleur du recul des forces chaotiques, Olaf espère également pouvoir retrouver les légendaires mines d'or de Karak Auram se trouvant quelque part au nord des Monts de Fer; ces mines d'or qui furent prises aux nains il y a presque trois siècles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	45	5	6	12	35	2	40	70	35	70	65	25

Compétences
Alphabétisation : Khazalide - Arme de spécialisation : armes à deux mains; armes articulées - Bagarre - Coups assommants - Coups puissants - Coups précis - Désarmement - Éloquence - Escalade - Esquive - Évaluation - Exploitation minière - Langage secret : jargon des batailles - Langue étrangère : occidental (norscan et reikspiel) - Métallurgie - Orientation (sous-sol) - Travail du fer - Vision nocturne.



Possessions
Morgenstern (I-20, T-20, D+4, Prd-10) - Hache de bataille (arme simple) - Poignard (I + 10, D-2, Prd-20) - Arbalète (P 32/64/300, FE : 4, Rch 2) et carreaux - Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) - Casque de fer (PA : 1 - Tête) - Outils de forgeron - Carte des Monts de Fer (Olaf considère cette carte comme un secret nain. La carte ne localise toutefois pas les mines de Karak Auram dont l'emplacement exact est tombé dans l'oubli) - 105 Co (constituant toute la fortune du clan).

Psychologie
Animosité envers les elfes - Haine envers le Chaos, les gobelins, les orques et les hobgobelins.

Religion
Grugni.

Alignement
Neutre.

Les mineurs nains

Ce sont les derniers survivants du clan Grugnissom. Tous originaires des Monts de Fer, ils espèrent pouvoir prendre un nouveau départ sur leur terre natale. Retrouvant leurs montagnes, les trois dernières naines du clan songent sérieusement à fonder une famille et faire de nombreux enfants, redonnant ainsi vigueur à ce clan sur le point de disparaître.

Ils sont huit au total. Il y a trois naines et cinq nains.

Profil des nains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	25	3	5	10	29	1	35	45	30	45	40	25

Compétences
Bagarre - Coups assommants - Coups puissants - Évaluation - Exploitation minière - Force accrue (25 %) - Langue étrangère : occidental (norscan) - Métallurgie - Orientation (sous-sol) - Travail de la pierre (30 %) - Travail du fer - Vision nocturne.

Possessions
Hache de bataille (arme simple) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Arbalète (P 32/64/300, FE : 4, Rch 2) et carreaux - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Outils de forgeron.

Psychologie
Animosité envers les elfes - Haine envers le Chaos, les gobelins, les orques et les hobgobelins.

Religion
Grugni.

Alignement
Neutre.

Profil des naines

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	20	3	3	8	35	1	35	35	30	45	45	30

Compétences
Acuité auditive (60 %) - Cuisine - Évaluation - Exploitation minière - Fermentation - Langue étrangère : occidental (norscan) - Métallurgie - Orientation (sous-sol) - Traumatologie - Travail du fer - Vision nocturne.

Possessions
Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Trousse de soins et pansements.

Psychologie
Animosité envers les elfes, le Chaos, les gobelins, les orques et les hobgobelins.

Religion
Grugni.

Alignement
Neutre.

Les colons

Il y a là cinq familles de colons désirant s'installer et recommencer leur vie à Skorlm. La plupart de ces colons ont été attirés par l'importante prime d'installation accordée par le roi Gustav aux artisans et érudits dont la Norsca manque cruellement. Certains fuient également l'Empire pour maintes raisons.

Face à une demande très importante, Garlic et Siegfried ont eux-mêmes sélectionné ces cinq familles pour leurs compétences indispensables à la fondation et au développement d'une colonie. Ils n'ont toutefois rencontré que les chefs de famille et ne connaissaient pas le reste de la famille avant le départ.

Ces familles ont toutes des histoires propres que le M.J. devra laisser découvrir aux P. J. par eux-mêmes. Le M.J. devra garder à l'esprit que ces PNJ. préfèrent souvent garder secret leur passé un peu trouble.

La famille Stiefel : Franz est un charpentier compétent. Sa femme, Ingrid, a injustement été accusée de commerce avec les démons et de pratiques illégales de sorcellerie, obligeant la famille à fuir de Dreiburg, leur petit village de l'Ostland. Ingrid n'est pourtant qu'une simple guérisseuse qui possède, en outre, un don naturel pour l'hypnotisme. Elle rechigne à utiliser cette compétence depuis.

La famille Urtreger : Ernst est un maçon qui, légèrement alcoolique, est quelquefois sujet à des crises de violence frénétique. Cela lui valut d'être radié de la guilde des maçons et architectes de Middenheim pour mauvaise conduite et coups et

blessures sur un responsable de la guilde. Cela signifie pour lui qu'il n'a quasiment plus aucune chance de trouver du travail dans l'Empire. Sa femme, Lucie, a un enfant de 7 ans : Karl.

La famille Durmann : Falleck Durmann est un apothicaire de Carroburg. Son atelier servait également de remise pour des trafiquants de drogues illégales. Victime d'un chantage, il a préféré déménager, espérant ne pas être dénoncé aux autorités. Il est aujourd'hui victime d'un nouveau chantage exercé par Guilliano Vincenzo qui connaît son passé. Sa femme, Ludmilla, n'est au courant de rien, comme ses deux enfants, Heinrich (8 ans) et Heidi (12 ans). Le profil de Falleck est détaillé à part, plus bas.

La famille Waldeck-Teufel : Dietrich est un jeune charron de Salzenmund, radié de sa guilde pour ne pas avoir pu payer ses cotisations. Sans un sou, il fut donc attiré par la prime offerte pour s'installer à Skorlm.

Il fut malheureusement victime durant le carnaval des machinations d'Ulla Weber (la complice de Enguerrand). Ulla enleva et tua Katia, la femme de Dietrich, laissant un message que Katia (analphabète) fit soi-disant écrire par un scribe. Le message mentionnait que Katia renonçait à partir pour ce pays sauvage et préférait refaire sa vie ailleurs, abandonnant un mari désargenté et irresponsable. Ulla n'eut, quelques jours plus tard, aucun mal à séduire Dietrich, se faisant passer pour une jeune fille fuyant un père tyrannique et misérable qui la battait afin qu'elle ramène de l'argent au foyer en se prostituant (ce qu'elle a, dit-elle, toujours refusé).

Naïf et passionné, Dietrich accepta d'emmener Ulla avec lui. De peur que la fugue de son ex-femme remette en question son départ et afin de ne pas avoir à répondre à tout un tas de questions, Dietrich eut lui-même l'idée de faire passer Ulla pour sa femme. Il l'appelle donc Katia (attention aux lapsus révélateurs !) et, subjugué par le charme de sa nouvelle conquête, nourrit de grands espoirs sur leur avenir commun.

La famille Zweifel : Greiner est un forgeron d'Altdorf. Il a commencé à développer, voilà un peu moins de deux ans, une mutation chaotique. Son torse et son dos se couvrent progressivement d'un duvet rougeâtre et mouvant, comme animé d'une vie autonome. La mutation semblant s'aggraver avec le temps, Greiner est obligé de fuir l'Empire pour la Norsca où, dit-on, les mutants sont tolérés et intégrés dans la population. Veuf (sa femme est morte, il y a quatre ans, de la variole pourpre), il lui reste toutefois deux enfants qui ne sont pas au courant de la marque du Chaos qui le gagne, chose qu'ils pourraient toutefois découvrir par hasard un jour avec horreur. Ses enfants, Rodolf (9 ans) et Wilhem (11 ans), sont d'horribles petites pestes qui n'arrêtent pas de se chamailler pour des broutilles.

Profil des hommes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	7	35	1	45	30	30	30	30	30

Compétences
Selon la carrière de chacun.

Possessions
Selon la carrière de chacun.

Religion
Sigmar.

Alignement
Neutre.

Profil des femmes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	45	1	40	25	30	30	35	35

Compétences
Au choix du M.J.

Possessions
Au choix du M.J.

Religion
Sigmar (50 %) ou Shallya (50 %).

Alignement
Neutre.

Profil des enfants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	20	25	2	2	6	45	1	35	20	25	20	25	30

Compétences
Au choix du M.J.

Possessions
Au choix du M.J.

Religion
Identique à celle des parents.

Alignement
Neutre.

Falleck Durmann

Humain - 38 ans - Apothicaire, ex-receleur

Falleck est un petit homme rondouillard, portant une lourde barbe blonde. Ses petits yeux verts et son visage rond lui donnent un air jovial qui le rend sympathique au premier abord. Lettré et filou, c'est pourtant un menteur tout aussi habile que psychologue.

Craignant d'être dénoncé aux autorités pour trafic et recel de drogues et relativement bien rémunéré par Friedrich Schwartz, il sert d'espion à ce dernier par l'intermédiaire de Guilliano Vincenzo qui compte suivre le convoi. Il a pour mission de livrer tout renseignement qui pourrait être utile pour organiser une expédition future ainsi que toute information permettant à Vincenzo d'empêcher les P. J. d'arriver à bon port (Cf. *Les colons,* page précédente).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	30	3	4	8	28	1	40	30	35	45	45	40



Compétences
Acuité auditive - Baratin - Calcul mental - Escamotage - Évaluation - Chimie - Fabrication de drogues (chimiques) - Fuite - Immunité aux poisons - Langage secret : guilde des apothicaires - Pathologie - Préparation de poisons - Traumatologie.

Possessions
Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Pilon et mortier - Pots et flacons contenant diverses poudres et plantes médicinales - Quatre doses de somnifère puissant - Quatre doses d'humanicide - Cinq doses de Lotus noir.

Religion
Sigmar.

Alignement
Neutre.

Winkel Morhardt

Humain - 42 ans - Médecin

Une expédition de cette envergure se devait d'avoir un médecin : c'est Winkel Morhardt.

Célibataire et sans enfant, Winkel est une espèce de savant fou qui consacre sa vie à la recherche. Ses études sur le corps humain impliquent bien évidemment de nombreuses dissections de cadavres. Ces pratiques lui valurent de contracter, il y a deux ans, la putréfactose. Il parvint toutefois à se soigner grâce à une drogue de sa composition : l'élixir d'amanite glauque.

Relativement simple à fabriquer, ce remède présente toutefois le terrible désavantage de provoquer une dépendance physique ainsi qu'un affaiblissement musculaire progressif (perte de 1 point de Force et de Mouvement ainsi que 5 points de CC par an) pouvant déboucher à terme sur une paralysie complète (lorsque le score de F ou de M du malade atteint zéro).

Sujet de mille rumeurs dans sa petite ville natale de Bogenhafen, Winkel préféra donc s'exiler pour continuer tranquillement ses recherches. C'est dans un manuscrit ancien de botanique qu'il découvrit l'existence d'une plante nommée valériane des cimes dont les propriétés curatives pourraient peut-être annuler les effets indésirables de l'amanite glauque. La valériane des cimes ne pousserait toutefois que dans les montagnes norscannes les plus élevées. La recherche de cette plante a donc motivé son engagement dans cette expédition.

Winkel est un grand homme excessivement maigre qui garde encore les traces de son ancienne maladie. Son teint livide et ses orbites oculaires profondes lui valent une méfiance terrible et injustifiée de la part de ses patients. Ses cheveux sont bruns et ses yeux noisette.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	25	25	2	3	7	40	1	55	40	55	35	45	25

Compétences
Alphabétisation - Chimie - Chirurgie - Connaissance des plantes - Fabrication de drogues - Identification des plantes - Langage secret : classique; guilde des médecins - Pathologie - Préparation de poisons - Sixième sens - Soins des animaux - Traumatologie.

Possessions
Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Pilon et mortier - Pots et flacons contenant diverses poudres et plantes médicinales - Quinze doses d'élixir d'amanite glauque - Sacoche de cuir noir contenant les instruments médicaux - Trois livres de botanique - Matériel d'écriture - 35 Co.

Psychologie
Anorexie - Toxicomanie (Winkel doit prendre une dose d'élixir d'amanite glauque par semaine ou souffrir des effets du manque)

Religion
Shallya.

Alignement
Neutre.

Linaèlle Sylvanadian

Elfe - 65 ans - Ménestrel

Originaire de la forêt de Loren, Linaèlle est une jeune et sublime elfe sylvain, dont la beauté a déjà brisé quelques centaines de cœurs elfes et humains. Son physique, comme son charme naturel et ses manières délicates font d'elle une espèce d'idéal féminin parfait en tout point, quoiqu'exotique. Elle possède en effet une longue chevelure cuivrée et brillante descendant presque jusqu'à ses chevilles. Deux yeux argentés en amande éclairent un visage aux traits parfaits. Sa peau est pâle et remarquablement douce.

Linaèlle possède toutefois un caractère typiquement elfe qui lui vaut parfois de passer pour une personne méprisante et quelque peu hautaine. Détachée de toute réalité ou considération matérielle, Linaèlle est en fait une rêveuse insouciante à l'imagination extrêmement fertile.

C'est, parmi les colons et membres de l'expédition, la seule personne dont la destination finale ne soit pas la colonie de Skorlm. Elle compte s'arrêter à Swerborg où elle espère être reçue par le roi Gustav. La grande passion de cette ménestrelle consiste en effet à voyager de cour en cour, proposant son art aux souverains et nobles puissants. Ces nombreux voyages lui apportent le changement et la découverte de nouvelles cultures dont elle ressent le besoin afin de renouveler son inspiration artistique.

Elle a de plus appris que le roi Gustav n'avait jamais vu d'elfe de sa vie. C'est sans aucun doute pour cette dernière raison que Siegfried et Ar-Ulric trouvèrent amusante l'idée de l'accepter au sein de l'expédition malgré les réticences de Garlic.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	35	2	3	7	72	1	60	35	50	52	45	70

Compétences
Acuité visuelle - Alphabétisation : Eltharin - Art - Chance - Chant - Charisme - Comédie - Danse - Éloquence - Équitation : cheval - Étiquette - Langue étrangère : occidental (reikspiel et bretonnien) - Lecture sur les lèvres - Musique : instruments à corde et à vent - Séduction - Vision nocturne.

Note : *Les bonus aux caractéristiques dus à certaines compétences sont déjà pris en compte dans le profil.*

Possessions
Arc elfe (P 32/64/300, FE : 4, Rch 1) et flèches - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Vêtements riches - Vêtements de scène - Bijoux en argent (valeur totale : 250 Co) - Flacons de parfums - Flûte traversière - Luth - Partitions - Matériel d'écriture - Cheval de selle - 45 Co.

Psychologie
Phobie du Chaos.

Religion
Liadriel.

Alignement
Bon.

qui sont au nord de Skorlm n'ont jamais été foulées par un pied humain. Garlic pourra également rappeler que, il n'y a encore que quelques années, les royaumes du Chaos descendaient jusqu'au nord de Klutborg, englobant l'intégralité des Monts de Fer.

Ar-Ulric pourra enfin répondre à toutes les éventuelles questions des P. J.

En fin d'après-midi, Garlic, Reiner et Siegfried, accompagnés par les P. J., se rendront dans les baraquements de l'ordre du Loup Blanc afin de rencontrer les colons attendant le départ et de répondre à leurs attentes et questions.

Les P. J. pourront donc faire connaissance avec leurs nombreux compagnons de voyage (Cf. *Un petit monde hétéroclite*, p. 84). Garlic soulignera d'ailleurs à l'intention des P. J. que ces colons ont, compte tenu de l'importante demande, pu être sélectionnés de façon stricte pour leurs compétences et leur motivation.

Le lendemain, wellentag, les P. J. pourront consacrer leur journée à s'équiper en vue de ce long voyage et faire leurs bagages. Garlic pourra notamment leur conseiller de prévoir des vêtements chauds, l'hiver étant souvent tardif en Norsca et le printemps généralement encore froid.

Compte tenu de l'inflation consécutive aux dernières années de crise, le M.J. devra appliquer les tarifs donnés dans le livre de règles additionnés d'un supplément pouvant s'échelonner entre 10 et 30%.

Le début du voyage

Tous les membres de l'expédition ont rendez-vous à l'aube d'aubentag au temple d'Ulric pour le départ vers la Norsca. Alors que le soleil commence à poindre au-dessus des remparts de la cité, Garlic et les P. J. devraient pénétrer dans la grande cour intérieure de la forteresse où tous les colons finissent de charger leurs derniers bagages à l'intérieur des chariots alignés dans la cour.

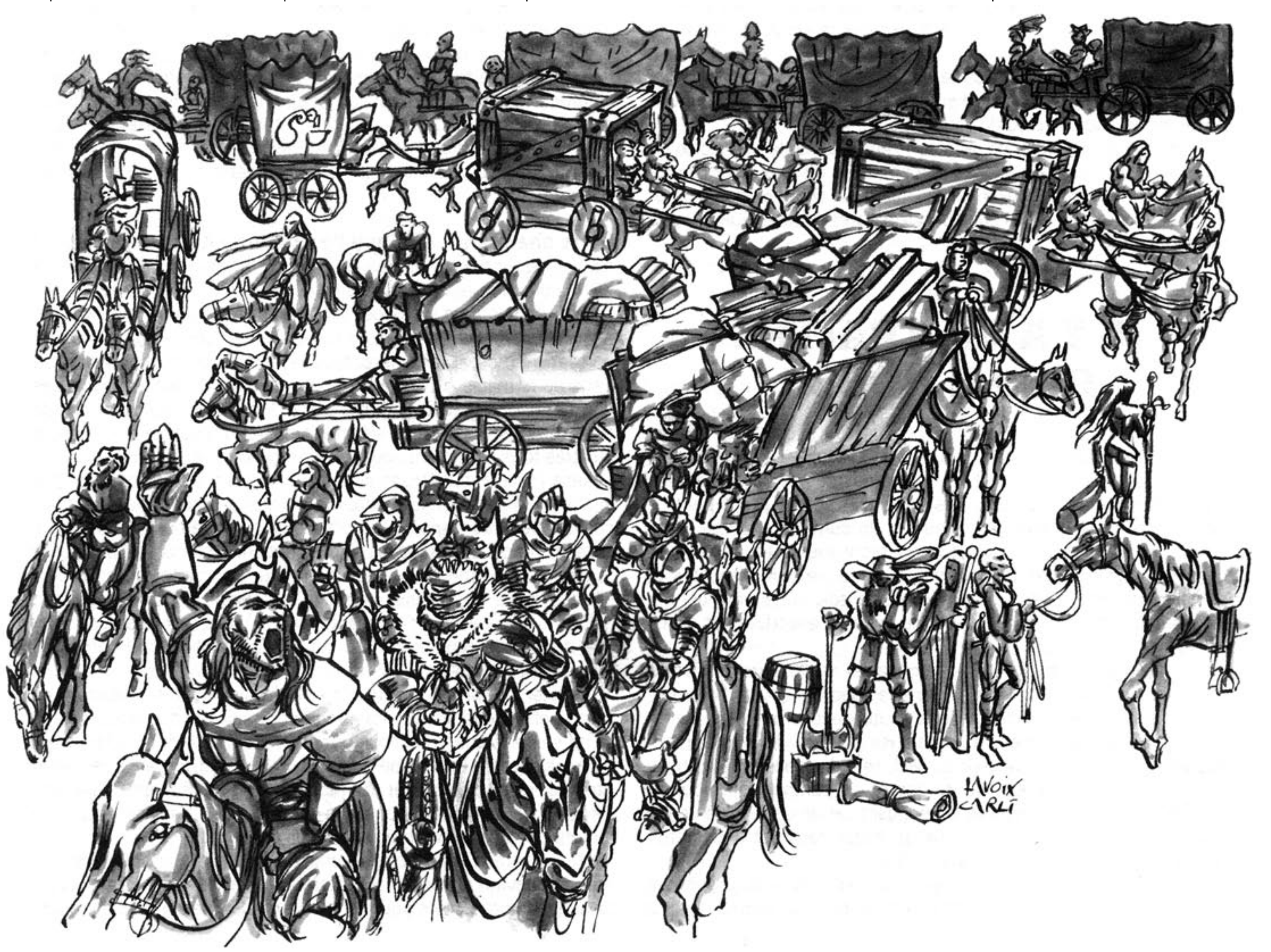
L'activité et les moyens déployés restent impressionnants. Les P. J. pourront compter onze lourds chariots à quatre roues tirés chacun par deux solides chevaux. Dix-sept chevaux de selle sont également sortis des écuries et harnachés. Quarante-cinq personnes seront ainsi transportées sans compter les P. J.

Le son d'un cor s'élève alors dans la forteresse par-dessus le roulement de plusieurs tambours, annonçant le début d'une cérémonie religieuse donnée à l'occasion du départ. Les colons rejoignent progressivement la grande salle du temple.

Ar-Ulric, épaulé par deux prêtres et quelques initiés, entame une courte cérémonie s'achevant par un sermon où il ne manque pas de rappeler encore une fois l'importance de cette expédition et la sainteté du site où les colons ont choisi de s'installer. Au terme du sermon, chacun se lève et s'avance à son tour devant le grand prêtre du culte. Ar-Ulric bénit chacun des participants de l'expédition, invoquant la protection d'Ulric pour l'épreuve qui les attend et concluant sa bénédiction par la devise de l'ordre du Loup Blanc : *"Ad Majorem Ulric Gloriam !"* (locution classique signifiant *"Pour une plus grande gloire d'Ulric !"*).

Tous les personnages, et notamment les P. J., qui reçoivent la bénédiction d'Ar-Ulric ont 10 % de chances de recevoir une grâce divine d'Ulric (le chiffre doit être ajusté selon chaque personnage en prenant en considération ses actes récents). Les personnages recevant une grâce divine bénéficieront des avantages de la compétence Résistance accrue pour la durée du voyage. Le M.J. est toutefois parfaitement libre de préférer une grâce d'une autre nature qu'il pourra déterminer lui-même.

Le son du cor retentit une nouvelle fois, annonçant la fin de la cérémonie. Tout le monde sort du temple dans le recueillement et



rejoint les chariots alignés. Il y a dans l'air une ambiance particulière. Les visages affichent de l'espoir tout autant que de la crainte. L'heure est enfin venue. Il n'est plus temps de reculer malgré les ultimes doutes et frayeurs qui assaillent quelques-uns des colons. Mille souvenirs du passé et de leur terre natale déferlent dans les esprits de ceux qui partent, beaucoup pour ne plus revenir. Tous se demandent avec anxiété ce que leur réserve le destin.

Tout le monde est prêt ! Dans le silence de la ville se réveillant à peine, Reiner Litz, en tête du convoi lève le bras et donne le signal du départ : *"En avant, pour la gloire d'Ulric !"*.

Alors s'élève dans la cour de la forteresse le bruit sec et mat des sabots et des roues cognant le pavé. Le convoi s'ébranle et se dirige vers la grande porte à double battant pour sortir dans la rue éclairée par le soleil matinal.

Reiner Litz est en tête, au côté de Siegfried, équipé de son armure rutilante rehaussée de sa peau de loup. Les quatre templiers du Loup Blanc équipés de pied en cape les suivent sur leur lourd destrier. Viennent ensuite les trois chariots de matériel sur le premier desquels Garlic Percegob est monté. Ils sont suivis des deux chariots occupés par les nains du clan Grugnissom, puis vient la petite carriole du docteur Morhardt précédant les cinq chariots de colons au côté desquels Linaèlle trône sur son étalon. Les dix cavaliers de l'escorte ferment la marche. Les P. J. avancent sans doute non loin de Garlic, vers la tète du convoi.

Arrivant en vue du mémorial de la peste noire, les P. J. peuvent apercevoir le début d'une foule s'amassant sur la route du convoi. Les fidèles d'Ulric de Middenheim se sont rassemblés pour acclamer les valeureux colons et l'architecte du futur temple dédié au seigneur de l'Hiver. Les chariots s'engagent alors sur la West Weg menant vers la porte ouest de la cité. Une foule dispersée occupe les côtés de la chaussée sur toute sa longueur, formant progressivement, à mesure qu'avance le convoi, un cortège fermant sa marche et le suivant jusqu'aux portes. Middenheim acclame et salue ceux qui vont contribuer à faire renaître l'Humanité sur les cendres du Chaos vaincu.

Les lourds battants de la porte ouest s'ouvrent devant le convoi qui entame une lente descente sur le pont titanesque dont la douce pente mène jusqu'au pied du Fauschlag.

Alors que le soleil grimpe vers son zénith, la haute silhouette de Middenheim s'éloigne au-dessus de l'horizon, disparaissant bientôt dans l'azur. Devant le convoi, les lisières de la Drakswald au sud et de la Laurelorn au nord s'approchent progressivement de la large route pavée.

IL Y A UN TRAÎTRE PARMI NOUS !

Tout l'intérêt de cette partie du scénario repose sur les multiples interactions qui doivent s'installer entre tous ces PNJ. embarqués dans cette même aventure. Les colons et autres participants à l'expédition proviennent de milieux et de cultures souvent différentes. Ils ont chacun une histoire personnelle et tous plusieurs choses à cacher. C'est donc un petit monde plein de disparités et d'intérêts divergents auquel le M.J. devra soigneusement donner vie, sans hésiter à imaginer lui-même autant d'anecdotes et d'incidents qu'il le désirera.

La cohabitation de tous ces personnages ne va sans doute pas être toujours facile. Elle devrait même rapidement devenir infernale quand les premiers incidents de la route dévoileront nécessairement la présence d'une brebis galeuse au sein de l'expédition. Rapidement, la tâche principale du M.J. sera d'installer une ambiance malsaine de méfiance, de doutes et de paranoïa qui pourrira bientôt l'ensemble des esprits, contribuant par un détestable cercle vicieux à provoquer toujours plus de frottements et d'incidents dans les interactions entre tous les PNJ.

Au rythme de marche des lourds chariots, le voyage jusqu'à Marienburg devrait logiquement durer entre dix et douze jours. Il est probable qu'avec les nombreux incidents de parcours, celui-ci soit rallongé de quelques jours supplémentaires.

Compte tenu de la longueur du périple, le M.J. pourra éventuellement ne mettre en scène que les moments les plus intéressants, passant rapidement sur les journées de voyage monotones. Il faudra toutefois qu'un certain temps soit consacré à cet épisode afin que l'ambiance que nous décrivions précédemment ait le temps de s'installer petit à petit pour devenir finalement intolérable pour les P. J. Au moins un séance complète de jeu (entre trois et six heures) devrait donc être consacrée au voyage entre Middenheim et Marienburg.

Un M.J. désirant travailler et développer cet épisode pourra même faire jouer chaque journée du voyage dans le détail. Il y a en effet suffisamment de matière à exploiter pour que cette partie du scénario puisse durer plusieurs séances.

Les embûches de la route

Nous vous livrons ici en vrac plusieurs incidents qui pourront intervenir durant le voyage ainsi que les éléments permettant d'en développer de nouveaux.

Le M.J. pourra faire intervenir ces incidents dans l'ordre qu'il désire et au moment de son choix, de préférence quand l'attention des joueurs baissera, afin de les impliquer à nouveau dans l'intrigue.

Entre ces différents événements, le M.J. devra s'inspirer des profils des PNJ. de l'expédition (Cf. *Un petit monde hétéroclite*, p. 84) afin de mettre en scène les interactions et dialogues des P. J. avec leurs nombreux compagnons de route. Des complicités ou des inimitiés pourront s'instaurer ainsi entre chacun des P. J. et certains PNJ., enrichissant considérablement le voyage. De même, le M.J. devra veiller à ce que les P. J. s'impliquent fréquemment dans la vie du convoi, encouragés s'il le faut par Garlic à prendre des initiatives et à faire valoir leur avis sur les problèmes quotidiens comme sur les incidents. Si vos joueurs incarnent les P. J. proposés dans la première partie, ils ont toutes les compétences pour prendre directement part à l'organisation du voyage, pouvant notamment apporter une aide non négligeable à Reiner Litz et ses hommes.

Cette charmante Ulla que l'on nomme Katia : Rien ne peut a priori laisser penser que celle que l'on nomme Katia Waldeck-Teufel, la soi-disant femme de Dietrich, est en fait Ulla Weber, la complice de Enguerrand le Rouge, elle-même initiée du culte de Khaine. N'étant pas encore prêtresse, l'absence de facultés magiques ne permet même pas aux personnages possédant les compétences Sens de la magie et Conscience de la magie de pouvoir avoir des doutes à son sujet. Elle forme avec Dietrich un charmant couple d'autant plus crédible qu'elle n'est pas complètement insensible aux très forts sentiments que lui porte ce jeune et naïf amoureux.

Katia (nous l'appellerons ainsi dorénavant) n'oublie toutefois pas les consignes de Enguerrand. Ce dernier a précédé le départ du convoi et espère disposer de suffisamment de temps pour soigneusement préparer sa prochaine intervention. Il compte pour cela se rendre à Marienburg où il sait qu'il pourra compter sur plusieurs alliés, puisque c'est là que se trouve le siège de la Troisième Lame.

Dès lors, la mission de Katia est simple : elle doit retarder autant que possible la progression du convoi. Dans ce but, de nombreux choix s'offrent à elle :

Saboter l'essieu d'un chariot est classique mais efficace. Les réparations prendraient certainement au moins une journée entière et ne seraient que du bricolage temporaire avant un remplacement de l'essieu dans une auberge-relais. Elle prend toutefois le risque de se faire surprendre et les responsables pourraient également fort bien décider d'abandonner le chariot, quitte à abandonner également une bonne partie de sa cargaison.

Plus satisfaisant et efficace serait de parvenir à faire fuir une partie des chevaux durant la nuit. Les hommes de Reiner se relayent ainsi que les templiers pour monter la garde, mais il ne s'attendent

a priori pas à ce que le danger vienne de l'intérieur du camp. Si Katia sait se montrer suffisamment discrète, elle pourrait y parvenir sans trop de risque de se faire découvrir. Les hommes de Reiner mettraient sans aucun doute au moins une journée avant de retrouver les chevaux dispersés, avec une chance qu'il en manque au bout du compte. Ces recherches laisseraient également le convoi avec une moindre surveillance dont elle pourrait profiter pour continuer ses sabotages.

Katia a également repéré la présence des barils de poudre. Elle pourrait, toujours durant la nuit, offrir un joli feu d'artifice aux PJ. L'explosion ferait sans aucun doute beaucoup de dégâts et quelques victimes (chaque personnage présent autour de l'explosion encaissera un coup de Force 10 à laquelle on soustraira le nombre de mètres qui le sépare du chariot). Cette tentative est toutefois risquée : le chariot contenant la poudre étant gardé en permanence.

Le M.J. pourra mettre en scène les trois tentatives précédentes de sabotages ou sélectionner celles qui lui paraissent les plus satisfaisantes.

La principale contribution de Katia au retard du convoi est toutefois décrite plus loin (Cf. *Incident diplomatique*, p. 93).

Il va de soi que si les PJ. relâchent leur vigilance ou si une occasion intéressante et dénuée de risques survient, Katia n'hésitera pas à tenter d'assassiner Garlic, chose qui reste pour elle une priorité. Même si Enguerrand ne lui a pas demandé de le faire, elle ne laissera pas passer une occasion en or.

Il y a toutefois certaines possibilités que les traîtrises de Katia soient mises à jour au bout d'un moment malgré sa prudence. La personne ayant la plus forte chance de découvrir ses machinations est, sans aucun doute, Dietrich. Ce dernier pourra, à la discrétion du M.J., s'étonner de l'absence de Katia à ses côtés avant chacun des sabotages et/ou incidents.

Amoureux fou et naïf, il n'en parlera toutefois à personne, préférant confier ses doutes et demander des explications à Katia. Cela lui vaudra d'être retrouvé mort le lendemain. Katia, faisant jaillir toutes les larmes de son corps, simulera elle-même la découverte du corps et criera au meurtre, jouant le rôle de la veuve inconsolable.

Il y a pourtant une chose qui peut trahir Katia : Dietrich, décidément sentimental, a gardé le soi-disant message de sa vraie femme qui lui annonce son départ et la rupture. Si les PJ. fouillent dans les affaires du jeune homme, ils pourraient découvrir le bout de parchemin qui causera sans aucun doute la perte de la fausse Katia (Test de recherche à -10 compte tenu du désordre régnant habituellement dans les affaires de Dietrich). Si cela est le cas, Ulla aura donc finalement signé elle-même son arrêt de mort.

Découverte et prisonnière, elle craquera nerveusement et sera victime d'une crise de catatonie. Si les PJ. ne se montrent pas menaçants et tentent de la faire sortir de cet état plutôt que de l'exécuter, elle pourrait finir par renoncer sincèrement au culte de Khaine et dévoiler ce qu'elle sait, tentant une ultime et salutaire rédemption malgré les dangers de la colère de Khaine. Elle demandera, s'il le faut, la protection du clergé d'Ulric.

La crédibilité, la durée et les conséquences de ce brusque mais sincère revirement sont laissées à l'appréciation du M.J. Il est toutefois certain qu'un changement d'allégeance et d'alignement ne peut s'accomplir par la seule volonté du personnage. Si les PJ. gracient Ulla malgré les réticences générales, cette dernière entamera, pour sa rédemption, un long cheminement spirituel semé d'embûches et de doutes afin de tenter de racheter son âme. Cela pourra durer des mois, dans l'incertitude du résultat. Ce pourrait toutefois être un défi et une expérience intéressante pour les PJ. que de suivre cette tentative de rachat.

Les indiscrétions de Durmann : Durmann est l'espion de Schwartz. Dès qu'un événement inhabituel se produit au sein de l'expédition ou dès qu'il dispose d'une information intéressante selon lui, il s'éclipsera, la nuit venue, pour rejoindre et informer Guilliano Vincenzo qui suit discrètement le convoi.

Si jamais une occasion se présente pour Guilliano de nuire d'une façon ou d'une autre aux P. J., remettant ainsi en cause leur participation à l'expédition, il n'hésitera pas une seconde. Les instructions de Schwartz ont été claires : empêcher Kristen Helgass de rester au sein de l'expédition et recueillir le maximum d'informations intéressantes. Ex-assassin, Guilliano n'hésitera pas à recourir au meurtre, attaquant tout PJ. suffisamment isolé qu'il repérera.

Il est toutefois probable que les allées et venues de Durmann finissent par être découvertes pour peu que les PJ. aient quelques soupçons. La découverte des indiscrétions de Durmann devrait logiquement révéler également la présence du bras droit de Schwartz.

La découverte du mutant : Le M.J. pourra, s'il le désire, animer une nouvelle fois l'expédition et envoyer les PJ. sur une fausse piste en mettant en scène l'événement suivant durant lequel la nature de mutant de Greiner Zweifel est révélée de façon publique.

Alors que le convoi s'est arrêté pour la nuit dans la forêt ou dans une auberge-relais, les deux fils de Greiner sont en train de préparer une nouvelle bêtise, comme à leur habitude. L'aîné, Wilhem, a réussi à découvrir la vieille arbalète de son père, pourtant soigneusement cachée dans le chariot, et a décidé de jouer à la guerre avec son plus jeune frère. Greiner, voyant soudain Wilhem poursuivre Rodolf tout en le menaçant par jeu avec son arbalète chargée, bondit de frayeur et se jette sur le plus grand de ses enfants pour le désarmer avant que ne se produise un accident. Devant les PJ. et d'autres colons amusés, Greiner saisit Wilhem et, au comble d'une colère largement suscitée par la peur, s'apprête à le corriger sévèrement. L'enfant hurle au premier coup qui lui est donné et commence à se débattre frénétiquement. Dans la panique et l'affolement, il déchire l'épaisse chemise de lin de son père, dévoilant ainsi son épaule et le haut de son torse. À la vue du duvet rougeâtre et malsain qui dépasse du tissu déchiré, Wilhem se met à hurler de frayeur. Comprenant soudain la raison de ce cri, Greiner lâche l'enfant et se redresse en tentant vainement de dissimuler sa marque du Chaos aux yeux des nombreux témoins.

L'un des mineurs nains se met alors à hurler : *"Un mutant ! C'est un mutant ! Il porte la corruption du Chaos sur lui. À mort !"*

Il y a toutes les chances que l'incident dégénère assez rapidement. La plupart des colons restent saisis par la surprise tandis que les nains présents comptent bien faire rendre gorge à cet humain pourri par le ver du Chaos. Reiner et certains de ses hommes s'interposeront aussitôt, témoins dans le passé de bien trop de lynchages ou de massacres perpétrés sur d'innocentes victimes. Ils seront d'ailleurs rapidement rejoints par Garlic. La suite des événements devra largement dépendre de la réaction des PJ.

Si personne n'est suffisamment diplomate pour calmer les ardeurs des différents protagonistes, l'incident pourrait fort bien dégénérer en une bagarre sans issue.

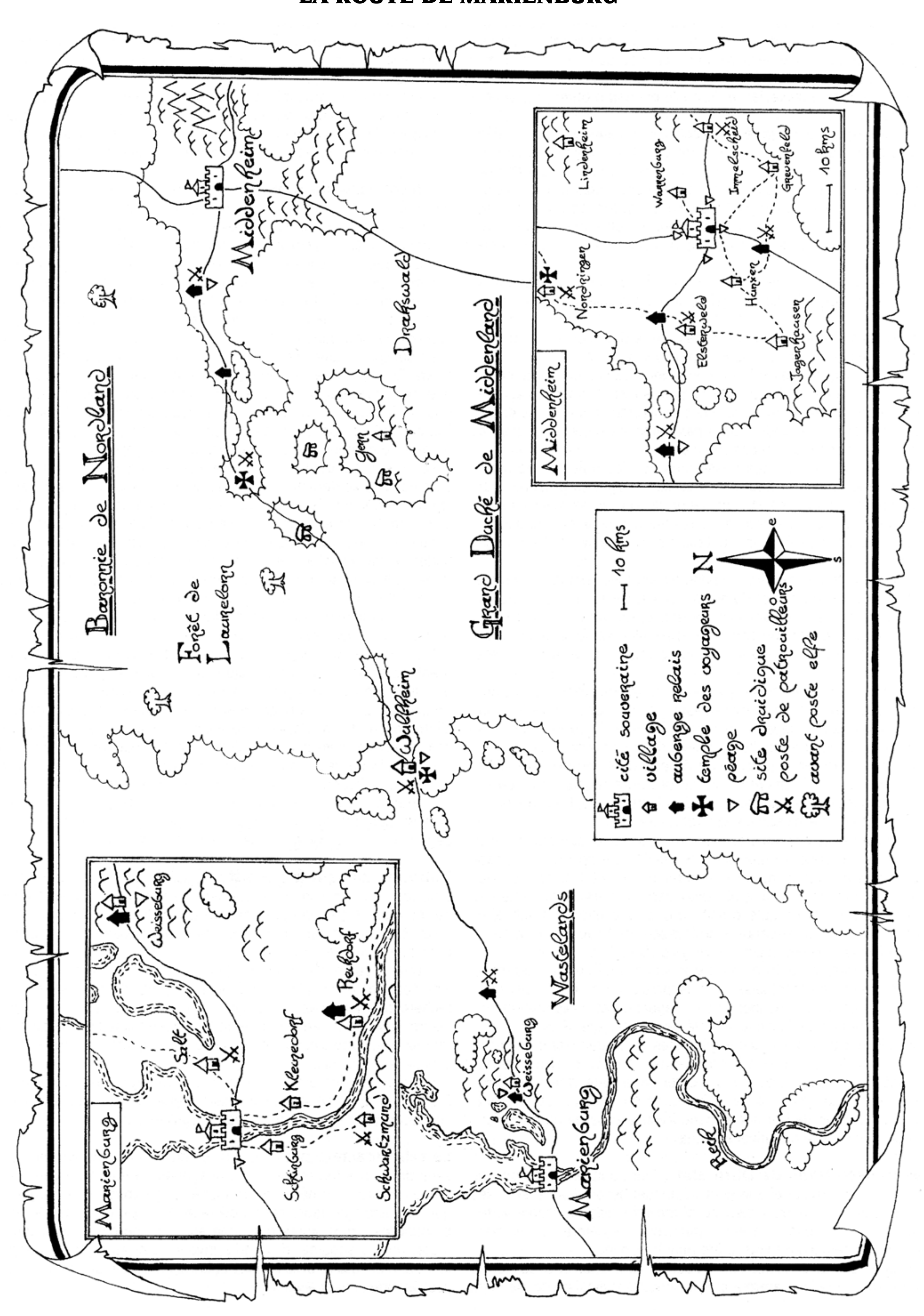
L'étrange docteur Morhardt : L'apparence étrange de ce docteur, tout comme son comportement solitaire et sa nature taciturne, pourraient bien intriguer sérieusement les PJ. C'est pourtant sans résultat que ces derniers surveilleront peut-être ce troublant personnage de près.

Même si ce dernier remarque les soupçons des PJ. à son égard, il ne tient pas particulièrement à parler de lui et de son histoire. Les recherches médicales et les dissections de cadavres sont encore bien trop souvent perçues de manière superstitieuses et largement réprouvées, parfois considérées par les plus ignorants comme de la simple nécromancie.

Le docteur Morhardt ne se confiera donc qu'à des personnes érudites en qui il peut avoir confiance, effaçant ainsi les éventuels soupçons que son apparence éveille régulièrement.

Le sale caractère nain : Les nains du clan Grugnissom ne sont sans doute pas les meilleurs compagnons de voyage. L'exil les a rendu encore plus nerveux, emportés, susceptibles et hargneux que la plupart de leurs frères de race. Prompts à s'énerver et à prendre les armes, toute personne soupçonnée d'une quelconque faute, même anodine, deviendra invariablement, pour un temps, leur bouc émissaire et le responsable de tous les maux et incidents passés, présents et à venir.

LA ROUTE DE MARIENBURG



Extrêmement difficiles à calmer, il se pourrait qu'ils soient eux-mêmes responsables de bien des bagarres tournant mal, provoquant à leur tour leur lot d'inimitié, si ce n'est de haines.

Quant à Linaèlle, elle a commis aux yeux des nains une énorme faute : elle est née elfe, et les nains n'oublient jamais ce que mentionne le Grand Livre des Rancunes au sujet de cette civilisation naturellement ennemie. Cela suffit largement à créer bien des étincelles. Pour peu que la douce et pacifique ménestrelle soit impliquée dans un incident, même anodin, il faudra que quelqu'un soit suffisamment vaillant pour s'interposer devant les haches des nains afin qu'elle échappe à leur courroux.

Une elfe bien trop attirante : Garlic se veut un nain tolérant à l'esprit ouvert, débarrassé de tous les préjugés, qu'ils soient nains ou humains. C'est à ce titre là qu'il a accepté avec plaisir la compagnie de Linaèlle Sylvanadian au sein du convoi. Même si cela dénote une grande noblesse de cœur et ouverture d'esprit chez ce sympathique nain, il reconnaîtra rapidement lui-même avoir été ce jour-là irréaliste ou mal inspiré. Linaèlle risque d'être, en effet, bien involontairement, la cause de nombreux incidents.

Si elle est pour les nains du clan Grugnissom le sujet de leur animosité et la victime privilégiée de leur sale caractère, elle est pour bien d'autres, humains eux, le sujet de convoitises irrépressibles et de désirs impérieux. Inutile d'expliquer plus en détail le genre d'incidents qui risquent de se produire inévitablement durant ce long voyage entrepris par des hommes dont les manières ne sont malheureusement pas toujours courtoises (notamment quelques-uns des hommes de Reiner Litz).

Linaèlle ressentira donc rapidement le besoin de se trouver un protecteur aux manières civiles dont l'esprit n'est pas uniquement et obsessionnellement hanté par le désir de se rouler dans l'herbe avec elle. Ce "chevalier servant", si elle le trouve, risque à son tour de devenir le sujet de bien des jalousies.

Des enfants turbulents : L'expédition accueille en son sein cinq enfants. Ces P.N.J. secondaires peuvent être, avec un peu d'imagination, la cause de bien des incidents ou frayeurs. Dans l'ambiance tendue et paranoïaque qui s'est installée dans le convoi depuis son départ, l'innocente bêtise d'un enfant peut rapidement prendre des proportions démesurées et être le sujet de bien des frayeurs comme de bien des rires (souvent nerveux).

Un de ces joyeux et insouciants bambins pourrait fort bien être fasciné par ces étranges et redoutables objets que sont les tromblons des cochers. Pour peu qu'il en emprunte un pour voir ça de plus près, puis qu'il s'éloigne pour essayer discrètement le merveilleux objet, il y a de fortes chances que la détonation déclenche un vent de panique dans le convoi.

Deux autres enfants pourraient, par exemple, faire des paris stupides du genre : *"T'es pas cap' d'aller tirer la barbe du nain !" - "Et toi, t'es pas cap' de la couper avec les ciseaux à maman, la barbe au nabot !"*. Les conséquences de ce type de pari pourraient rester dans les mémoires pendant bien des mois.

Il n'y a également rien de plus amusant que les enfants qui répètent innocemment les bêtises dites à voix basse par les adultes :

"Mon papa, y dit que plus c'est petit et barbu, plus c'est teigneux ! et pi y dit aussi que l'âne est au cheval c'que les nabots sont aux humains. " - "Ben l'mien, y dit qu'y vaut mieux encore s'encombrer de nains que d'cette traînée d'elfe qui aurait mieux fait de rester dans ses bois, ou bien aussi d'ce zombie qu'y s'dit docteur.".

Chaque M.J. pourra imaginer bien d'autres anecdotes de ce style, propres à mettre un peu d'ambiance quand la tension retombe.

Enfin, les enfants peuvent représenter un excellent moyen de débloquer des situations inextricables pour les P. J. Si vos joueurs n'arrivent pas à progresser, le témoignage d'un gamin pourrait donner les informations ou pistes nécessaires aux P. J. Il n'y a pas en effet de meilleurs informateurs que ces enfants fouinant partout et prenant un malin plaisir à espionner les adultes.

Incident diplomatique

Cet incident devrait se dérouler entre le quatrième et sixième jour de voyage, alors que le convoi s'est arrêté pour la nuit sur la route qui traverse la dense forêt de la Laurelorn.

Alors qu'elle s'était légèrement éloignée du convoi afin d'assouvir des besoins naturels, Katia (Ulla Weber) a repéré par hasard la présence d'un jeune enfant elfe Sylvain qui semble suivre et surveiller l'avancée du convoi. L'attention du jeune enfant a été attirée par la présence de Linaèlle aux côtés de cette troupe humaine et naine. Il suit maintenant le convoi depuis presque une journée, jouant à l'éclaireur elfe. Le jeune fugueur est le fils d'un des quelques guerriers elfes qui ont pour mission de surveiller les entrées d'étrangers au cœur de la forêt. Regroupés en petits groupes patrouillant à partir de quelques avant-postes, ils ont le devoir d'intercepter toute intrusion avant que ne se soit découvert par malchance l'emplacement de la communauté elfe, bien plus éloignée.

Katia ne compte pas laisser passer cette occasion providentielle de nuire encore à l'avancée du convoi. Elle sait pertinemment que la forêt de Laurelorn abrite quelque part en son sein une importante communauté d'elfes sylvains. Elle pense à juste titre que l'enfant elfe doit être un jeune fugueur, sans doute actuellement recherché par ses parents.

Elle s'éclipse donc discrètement et subtilise l'arc d'un garde endormi. Revenant vers l'endroit où elle a repéré le jeune elfe, elle le recherche à nouveau, largement aidée en cela par sa vision nocturne. Il lui faut peu de temps pour déceler à nouveau sa présence un peu plus loin. Elle encoche une flèche et tire avec pour objectif de tuer.

Le M.J. pourra décréter que l'enfant est automatiquement atteint par la flèche ou résoudre normalement l'action selon la procédure habituelle de combat. Cette dernière option implique la possibilité que l'action de Katia puisse être repérée par les sentinelles (la plus proche se trouve à 20 mètres de là), notamment si l'elfe est seulement blessé et pousse un cri. L'enfant est toutefois un peu frêle (E : 2, B : 4).

Katia transportera alors le corps sanguinolent un peu plus loin sur la route, en arrière du convoi (l'enfant ne sera sans doute pas mort, mais dans un état critique et comateux). Elle espère ainsi qu'une fois le corps découvert par les elfes, ces derniers stoppent immédiatement l'avancée de l'expédition, demandant des comptes et créant ainsi un cortège de nouveaux ennuis.

Si l'action de Katia est une réussite, son calcul se révélera assez rapidement exact.

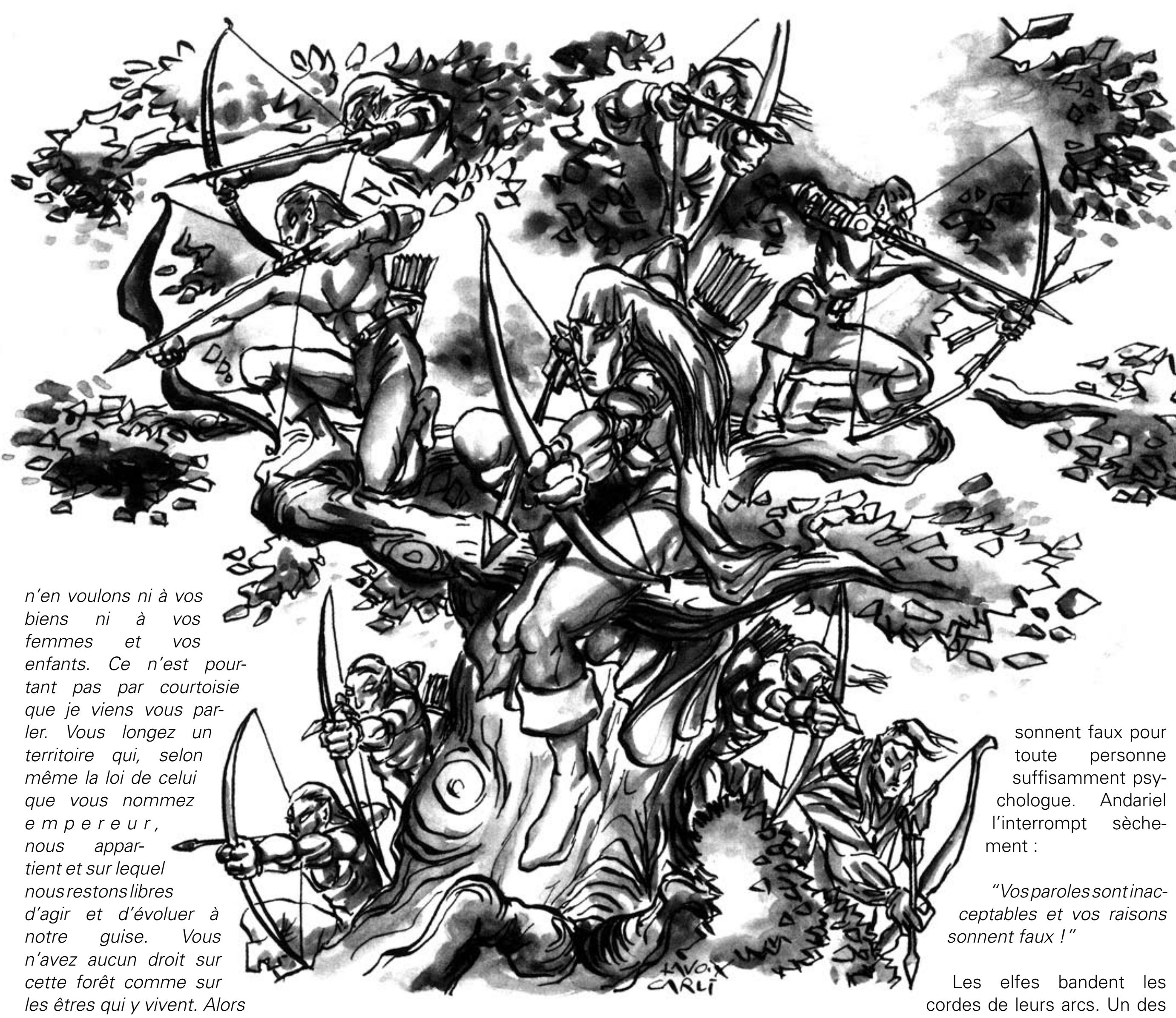
Le lendemain, en milieu d'après-midi, le convoi avance tranquillement sur la route pavée lorsqu'une vingtaine d'elfes tombent soudain des arbres bordant la route ou surgissent de caches habilement creusée sous des buissons. Les éclaireurs de Reiner Litz n'ont pas repéré jusque-là la présence de ces experts en camouflage évoluant dans leur environnement de prédilection. Les guerriers elfes brandissent leurs arcs de façon menaçante, stoppant l'avancée des chariots.

Les nains poussent alors quelques jurons et avancent les bras vers le manche de leur armes tout en restant prudents, conscients que le tir des archers pourrait s'avérer mortel.

Andariel sortira alors de la forêt pour s'avancer sur la route à l'avant du convoi. Par prudence, il aura déclenché le pouvoir de décalage illusoire que lui offre sa cape. Il est suivi d'un guerrier elfe portant sur ses bras le corps d'un jeune enfant. Le père de l'enfant relève la tête pour jeter un regard noir aux hommes qui mènent la caravane. Malgré la haine qui anime son regard, ses yeux rougis et gonflés portent les traces encore fraîches du chagrin et du désespoir.

Andariel espère avant tout éviter un combat. Il demandera à parler à un responsable de l'expédition et s'adressera à lui en ces termes, dans un reikspiel parfaitement compréhensible, quoique teinté d'un fort accent elfe :

"Salut à vous, hommes de l'Empire ! Restez éloignés de vos armes pour le bien de tous. Un combat ne résoudrait rien et nous



n'en voulons ni à vos biens ni à vos femmes et vos enfants. Ce n'est pourtant pas par courtoisie que je viens vous parler. Vous longez un territoire qui, selon même la loi de celui que vous nommez empereur, nous appartient et sur lequel nous restons libres d'agir et d'évoluer à notre guise. Vous n'avez aucun droit sur cette forêt comme sur les êtres qui y vivent. Alors pourquoi devons-nous aujourd'hui déplorer cela ?" Andariel désigne l'enfant porté par l'elfe qui se trouve à ses côtés. Il sort alors une flèche de l'intérieur de sa cape. *"C'est cette flèche qui mordit la chair de cet enfant ! Une flèche humaine, une flèche qui n'appartient pas aux hommes de Gern qui vivent au sud. Leurs artisans ne connaissent pas les secrets qui permettent de faire des pointes si parfaites et affûtées. Cette flèche appartient à l'un de vous et cette flèche appartient à un homme mauvais ou fou, à un meurtrier qui doit payer son crime odieux ! Livrez-nous ce démon ou soyez sûrs que nos flèches sauront être aussi meurtrières que celle-ci ! Le sang appelle le sang ! C'est une loi naturelle qui s'applique à tous les peuples. Soyez suffisamment sages pour faire en sorte qu'il en coule aujourd'hui le moins possible. "*

Siegfried s'avancera et prendra la parole :

"Je vous présente au nom des miens et au nom d'Ulric mes respects ainsi que mon sincère regret pour la douleur et le mal qui vous frappe. J'accompagne un groupe de colons qui vont s'installer et vivre dans les terres du nord. Ce sont là de tranquilles artisans et des hommes pacifiques qui sont incapables de violence sur un enfant. L'assassin que vous cherchez n'est pas parmi nous... "

En disant cela, Siegfried est pourtant conscient du fait que la présence d'un traître dans le convoi pourrait fort bien expliquer le tragique événement. Il en est même si conscient que ses propos sonnent faux pour toute personne suffisamment psychologue. Andariel l'interrompt sèchement :

"Vos paroles sont inacceptables et vos raisons sonnent faux !"

Les elfes bandent les cordes de leurs arcs. Un des nains saute sur sa hache en poussant un juron khazalide. Une flèche est décochée, venant le frapper de plein fouet. Garlic se lève de son chariot et hurle : *"Non !"*. Tout le monde est sur les nerfs, s'attendant au pire. Seuls les elfes semblent rester maîtres d'eux-mêmes, ne cherchant visiblement pas le combat à moins qu'ils ne soient provoqués.

Si les P. J. n'interviennent pas de façon habile et diplomatique, il y a de fortes chances (principalement du fait de la présence des nains qui ne supportent pas cette situation) que les négociations dégénèrent en un combat où personne n'a rien à gagner.

La suite des événements dépend en fait largement de l'avancement des P. J. dans leur enquête, de bon nombre de faits précédents ainsi que de leurs réactions sur le moment présent. Le M.J. est de même encouragé à faire réagir d'une façon ou d'une autre les différents P.N.J. importants de l'expédition.

L'idéal serait bien évidemment que les P. J. soient à même de contenter les elfes en désignant nommément un coupable. Andariel acceptera d'ailleurs que justice soit faite selon les lois humaines à la condition qu'il ait des garanties solides ou que cela soit réalisé sous ses yeux.

Si l'enfant n'est pas mort, mais seulement grièvement blessé, les P. J. seraient bien avisés de proposer des soins. L'enfant a pu être maintenu en vie grâce aux premiers soins, mais son état reste inquiétant. Seul le très compétent docteur Morhardt pourrait dans ce cas sauver la vie du jeune elfe.

Il est bien évident que si l'enfant ne meurt finalement pas, Andariel saura se montrer beaucoup plus indulgent.

LES ELFES DE LAURELORN

Andariel Lornalis

Elfe Sylvain - 125 ans - Chef de patrouille

Andariel est un grand elfe au corps athlétique, mesurant 1 m 90. Il possède une longue chevelure blonde avec une frange descendant presque jusqu'à ses yeux cuivrés.

Il est le responsable de l'avant poste elfe se trouvant à quelques kilomètres au nord de la route. Ses hommes ont trouvé, tôt dans la matinée, le corps d'Allavandrell, le jeune elfe, encore percé d'une flèche de confection humaine.

Andariel compte bien avoir une explication et faire payer ce crime abject et gratuit. Il pense logiquement que le coupable se trouve au sein de cette caravane, si tous ne sont d'ailleurs pas complices. Il n'a a priori aucune confiance dans le genre humain et connaît aussi l'animosité des nains envers les siens.

Andariel est toutefois un homme juste et profondément bon qui sait maîtriser sa rage.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	55	60	4	4	10	70	2	55	60	55	60	55	50

Compétences
Acuité visuelle - Armes de spécialisation : armes à deux mains; armes de parade - Camouflage rural - Chasse - Coups précis - Coups puissants - Danse - Déplacement silencieux rural - Désarmement - Emprise sur les animaux - Esquive - Identification des plantes - Langue étrangère : occidental (reikspiel) - Orientation - Piégeage - Pistage - Reconnaissance des pièges - Sixième sens - Vision nocturne.

Possessions
Épée à deux mains (I-10, D+2) - Arc elfe (P 32/64/300, FE : 4, Rch 1) et flèches - Poignard (I + 10, D-2, Prd-20) - Cape elfe (cette longue cape magique et mouvante aux couleurs changeantes semble animée d'une vie indépendante. Elle offre à son porteur un bonus de 20 % à tous les tests de discrétion ainsi qu'un PA magique de 1 sur toutes les localisations, le tissu semblant se mouvoir de lui-même comme pour parer les coups. Le porteur peut de plus déclencher une fois par jour un sort personnel de décalage illusoire durant une heure).

Religion
Liadriel.

Alignement
Bon.

Les guerriers elfes

Ce sont tous de solides guerriers elfes sylvains qui évoluent dans leur milieu naturel (la forêt) comme des poissons dans l'eau. Le père du jeune elfe blessé ou tué par Ulla fait partie du groupe.

Ils sont quinze au total.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	50	3	3	7	60	2	40	40	50	50	45	40

Compétences
Acuité visuelle - Armes de spécialisation : armes de parade - Camouflage rural - Chasse - Coups précis - Danse - Déplacement silencieux rural - Esquive - Force accrue (25 %) - Identification des plantes - Orientation - Piégeage - Pistage - Reconnaissance des pièges - Réflexes éclairs (35 %) - Résistance accrue (25 %) - Vision nocturne.

Possessions
Épée longue (arme simple) - Arc elfe (P 32/64/300, FE : 4, Rch 1) et flèches - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Bouclier (PA : 1 - Toutes localisations) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras).

Religion
Liadriel.

Alignement
Bon.

La frontière de l'angoisse

S'il n'a pas été trop retardé, le convoi devrait arriver en vue de Wulfheim au terme de la septième ou huitième journée de voyage. Garlic et Siegfried comptent logiquement s'y arrêter pour la nuit.

Reiner Litz pourra livrer les informations suivantes aux P. J., si ces derniers se renseignent sur l'endroit :

Wulfheim est un petit village comptant 150 âmes. Son statut politique est particulier. Il s'élève en effet sur une petite zone franche qui constitue la frontière entre l'Empire et le territoire indépendant des Wastelands, régi par Marienburg. À la lisière de la forêt de Laurelorn, la petite communauté humaine vit principalement de la chasse ainsi que du commerce du bois. Wulfheim doit également sa relative prospérité au passage de la route commerciale qui relie Middenheim à Marienburg.

Le prélèvement de fortes taxes au péage permet également au bourgmestre de Wulfheim d'entretenir une importante compagnie de patrouilleurs ruraux, garants de la sécurité et de l'entretien de la route. C'est également le passage de la route qui explique la présence d'un important temple des voyageurs.

Le séjour récent de Enguerrand à Wulfheim a toutefois complètement bouleversé la vie de ce village, comme les P. J. risquent de s'en apercevoir à leurs dépens.

Le prêtre de Khaine connaissait fort bien ce village pour y être déjà passé plusieurs fois. Il a donc, sur le retour de Middenheim, mûri un plan de son style afin de dresser un nouvel obstacle sur la route du convoi tout en servant son dieu avec le fanatisme qu'on lui connaît.

Enguerrand arriva donc à Wulfheim de façon particulièrement discrète, installant son camp dans la forêt avoisinante. La nuit venue, il se glissa dans le village jusqu'aux baraquements des patrouilleurs ruraux. Il parvint jusqu'à la chambre du capitaine Kroger, une vieille connaissance qui lui causa dans le passé maints tracas policiers, et préleva durant son sommeil quelques gouttes de son sang après s'être assuré qu'il ne se réveillerait pas en utilisant un chiffon imbibé de chloroforme.

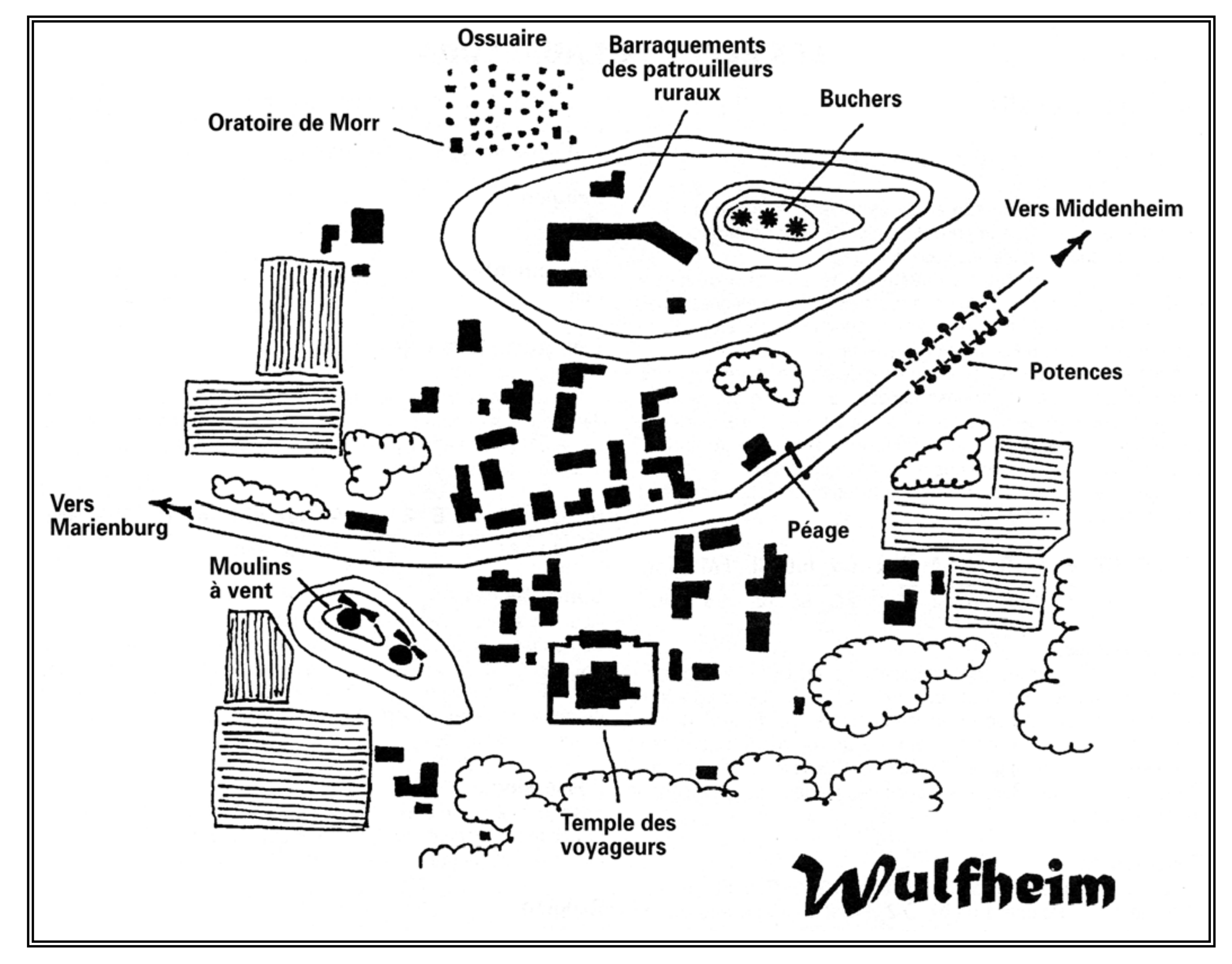
La nuit même, il incanta un sort de possession meurtrière sur sa malchanceuse victime.

La possession progressa assez rapidement durant les deux jours qui suivirent. Il fallait maintenant que Enguerrand déclenche l'événement qui allait faire basculer le destin de Wulfheim et donner à sa possession toute sa dimension.

Le prêtre de Khaine se rendit donc dans le cimetière du village durant la nuit et anima une trentaine de squelettes qu'il lança sur la population endormie.

Wulfheim devint alors un véritable enfer. Des dizaines de villageois périrent avant que les patrouilleurs menés par Wolmar ne puissent repousser les mort-vivants. L'événement produisit chez Kroger un véritable déclic, ainsi que Enguerrand l'escomptait.

Le capitaine des patrouilleurs ruraux, victime jusque-là de terribles cauchemars, ressentit l'événement comme un signe du destin que ses rêves avaient annoncé. Il se sentit alors investi d'un pouvoir occulte et magique. Il décida d'accomplir son destin, de



trouver la place qu'un homme tel que lui devait mériter. Rendu toujours plus cruel, haineux et mégalomaniaque par la possession, il se résolut donc à prendre le pouvoir et à établir la loi martiale.

Il entreprit dans un premier temps d'arrêter, torturer et mettre à mort tous les habitants qui, pour une raison ou une autre, furent soupçonnées d'avoir usé de nécromancie et d'être responsables ou complices de l'attaque des squelettes. Il constitua ensuite une garde noire avec les hommes qui lui restaient fidèles. Dans sa folie, il exécuta sans aucune forme de procès tous ceux qui s'opposèrent à lui. Tous les prêtres et initiés du temple des voyageurs, comme le bourgmestre, furent ainsi pendus ou empalés pour pratique de nécromancie.

Il décréta ensuite que le village était maudit par les dieux, mais que ces derniers lui avaient envoyé des signes et que la population devait le suivre dans la quête d'un nouveau royaume débarrassé des forces des ténèbres.

Tous ceux qui le dirent fou furent également exécutés par la nouvelle garde noire. Toujours dissimulé, Enguerrand utilisait sa magie pour provoquer quelques prodiges de pacotille, faisant ainsi la preuve de la justesse de l'illumination de Wolmar.

La plupart des survivants se sont soumis à la tyrannie de Wolmar, terrorisés et/ou à moitié convaincus. Certains, fort peu nombreux, ont réussi à échapper à la vigilance de la garde noire, fuyant en direction de l'ouest et de Weisseburg, le plus proche village.

Laissant Wulfheim en proie à la folie et au cauchemar, Enguerrand observera de loin l'arrivée du convoi, persuadé que Wolmar l'attaquera et le pillera dès son arrivée. Le prêtre de Khaine se trompe pourtant sur ce point. Les effets d'une possession sont parfois imprévisibles. Wolmar n'a pas été transformé en un monstre furieux et mauvais s'attaquant à tout ce qui bouge. Il est plutôt devenu une espèce d'illuminé persuadé d'être élu par les dieux.

Même si le sortilège de Enguerrand l'a rendu particulièrement cruel et haineux, la mégalomanie a, avant tout, fait de Kroger un prédicateur fou cherchant sa terre promise et non un simple et abject brigand.

En s'approchant du petit village construit à la lisière de la forêt, les P. J. peuvent distinguer la silhouette macabre de nombreux gibets. Un peu plus au nord, il semble que ce soit plusieurs bûchers qui ne sont maintenant plus que cendres. La conviction que des événements tragiques ont dernièrement eu lieu dans ce village devrait s'affirmer au fur et à mesure que le convoi arrive plus près des premières habitations.

Bordant la voie pavée, quinze corps se balancent au bout d'une corde. Au-delà de cette funeste haie, la barrière d'un péage est baissée, obstruant le passage. Six hommes en armes portant des tuniques noires regardent arriver les chariots.

La tête du convoi fait bientôt halte devant le barrage. Les P. J. les plus observateurs remarqueront d'ores et déjà des maisons semblant avoir été incendiées.

Les gardes s'approchent alors des chariots, enjambant ou contournant la barrière. Leurs mines ont l'air taciturne et déprimé.

- *"Holà voyageurs ! Faites arrêter vos attelages et que tout le monde descende des chariots. Nous devons procéder à un contrôle et prélever la taxe de passage s'élevant à une couronne d'or par jambe et par roue."*

Reiner fera tourner bride à son cheval et remontant le convoi, répétera la consigne de descendre des chariots. Les colons s'exécuteront tandis que quatre des gardes commenceront à contrôler le contenu de chacun des véhicules, observant également les passagers avec attention. Les deux autres gardes, dont un sous-officier,

attendront en tête du convoi tandis que Siegfried rejoindra le chariot où est entreposé le coffret contenant la trésorerie de l'expédition.

Les P. J. pourront alors éventuellement questionner les gardes sur l'aspect sinistre du village. Le sergent devrait approximativement leur donner les informations suivantes :

- *"Aussi étrange que cela puisse paraître dans un aussi petit bourg jusque-là sans histoires, certains habitants, sous la direction d'un prêtre renégat de Morr faisaient partie d'une sombre secte pratiquant la magie noire et la nécromancie. L'abject nécromant a tenté, dans sa folie, de prendre le contrôle du village, déchaînant sur la population innocente sa sombre sorcellerie. Cela remonte à cinq jours ! Les morts se sont levés de l'ossuaire et ont déferlés sur les habitations. Nous n'avons pu réagir que grâce au courage et aux compétences de notre capitaine qui nous mena finalement à la victoire. Nous avons toutefois eu de nombreux morts à déplorer parmi la population. Une enquête sévère a été menée de toute urgence et nous a permis d'identifier et d'exécuter les coupables et leurs complices. Grâce en soit rendue au ciel car notre capitaine a su lire les signes divins et dévoiler toute la vérité.*

Cet endroit est maudit ! Il y a quelque chose de corrompu dans l'air qui peut peut-être tous nous atteindre si nous ne sommes pas vigilants. Même si nous restons lucides et maîtres de nous, nous avons tous été cruellement affectés par les derniers événements et ces relents de corruption... Même notre pieux capitaine ! Nous avons toutes les raisons de penser que quelque chose dans la région attire de nombreux nécromants ou sorciers maléfiques... Peut-être la présence cachée de quelque lieu magique dédié au Chaos ou à une divinité du Mal ? C'est pour cette raison que s'est constituée la garde noire. Nous veillons à ce que d'autres êtres mauvais ne tentent pas de revenir nous tourmenter."

Le sergent est tout ce qu'il y a de plus sincère et répète bêtement les explications données par Wolmar Kroger.

Les P. J. jugeront par eux-mêmes de la crédibilité de ces propos, mais certains détails, mis en relation avec le passage probable de Enguerrand, devraient leur mettre la puce à l'oreille.

Siegfried revient alors avec le montant de la taxe exorbitante, devant approximativement s'élever à 200 couronnes d'or.

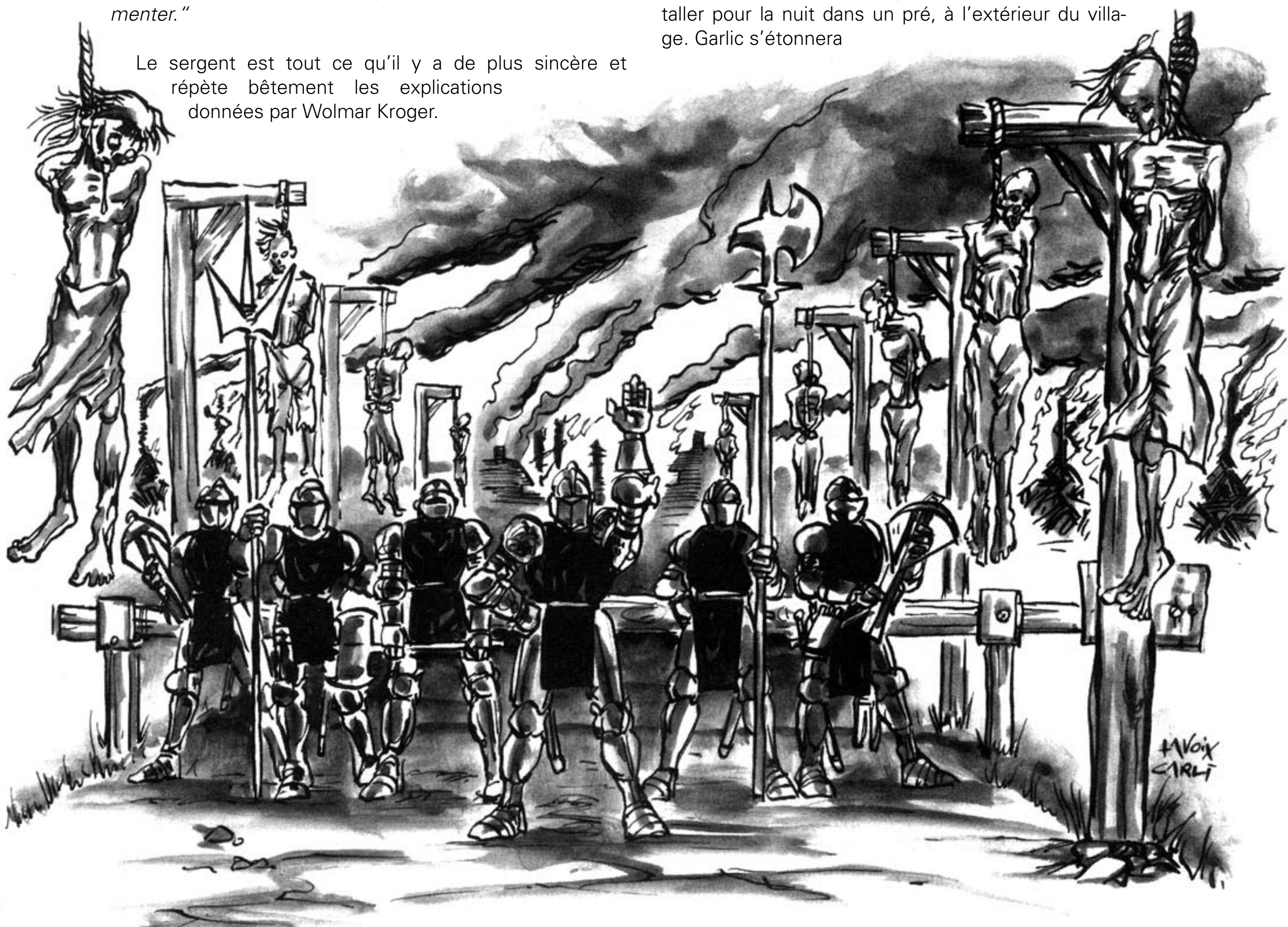
Le M.J. peut en outre considérer que Durmann, s'il est toujours actif, a pu repérer l'existence et l'emplacement du coffret. Si cela est le cas, il ne fait aucun doute qu'il livrera cette information à Guilliano. Ce dernier se fera un plaisir de tenter de voler cette rondelette somme d'argent, avec la complicité de Falleck Durmann. Ce vol, s'il est réussi, aura de graves conséquences sur la suite de l'expédition. Le convoi aura en effet du mal à continuer plus tard sa route sans l'argent destiné aux taxes des péages, sans les primes d'installation des colons et sans la possibilité de pouvoir racheter le matériel éventuellement détruit par les multiples incidents et sabotages.

Le contrôle des gardes durera une bonne demi-heure. Les quatre hommes finiront par revenir en encadrant Winkel Morhardt, se débattant et protestant. Tout P. J. qui aura d'ailleurs ostensiblement l'apparence d'un enchanteur se verra également demander de suivre les gardes avec Winkel.

Face aux protestations de Garlic, le sergent répondra que cet homme doit être interrogé, posant d'ailleurs de nombreuses questions sur l'identité, la profession et les origines de Winkel.

Les gardes emmèneront donc leur prisonnier en direction du temple des voyageurs à moins que les P. J. ou d'autres membres de l'expédition aient recours à la force pour les en empêcher, auquel cas la scène se transformera rapidement en bataille rangée. Les autres membres de la garde noire et le capitaine interviendront dans ce cas 1D6 round(s) après le début des hostilités, sortant du temple des voyageurs et de leur baraquement.

Si la situation ne dégénère pas tout de suite en bataille, les colons et membres de l'expédition seront invités à s'installer pour la nuit dans un pré, à l'extérieur du village. Garlic s'étonnera



LA GARDE NOIRE DE WULFHEIM

Wolmar Kroger

Humain - 45 ans - Capitaine de la garde noire

Wolmar est un colosse humain mesurant près de 2 m. Corpulent et musclé, il est pour le moins impressionnant avec ses longs cheveux noirs tressés à la mode nordique. Son visage buriné est souvent mal rasé et arbore une large cicatrice au niveau du front.

Il était, avant le passage de Enguerrand, le capitaine des patrouilleurs ruraux. Il est aujourd'hui devenu un véritable tyran exerçant son pouvoir et sa mégalomanie sur les habitants du village.

Actuellement, il entraîne durement ses hommes et tous les villageois survivants, espérant, dans sa folie, monter une petite armée qui pourra descendre vers les Montagnes Grises. Là-bas, il compte instaurer et gouverner son propre royaume, caché au sein des vallées perdues où l'Empire et la Bretonnie n'exercent pas leurs lois.

Ayant fait exécuter les prêtre et le bourgmestre, qui se seraient vraisemblablement opposés à ses projets mégalomaniaques, il loge actuellement dans la plus grande chambre du temple des voyageurs. Il donne ses ordres et reçoit d'éventuels visiteurs sur une espèce de trône qu'il a fait installer devant l'autel de la grande salle du temple.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	45	5	6	14	40	2	35	55	32	25	35	25

Compétences
Armes de spécialisation : armes à deux mains; armes de jet - Bagarre - Camouflage rural - Chasse - Coups assommants - Coups précis - Coups puissants - Déplacement silencieux rural - Esquive - Identification des plantes - Orientation - Piégeage - Pistage - Reconnaissance des pièges. -

Possessions
Hache à deux mains (I-10, D+2) - Deux haches de lancer (P 4/8/20, FE : F du lanceur, Rch 1) - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) - Casque en fer (PA : 1 - Tête) - Jambières de fer (PA : 1 - Jambes -I-10) - Grande cape noire.

Psychologie
Mégalomanie - Frénésie - Animosité envers les elfes, les lettrés et les autorités impériales.

Religion
Wolmar priait autrefois Taal.

Alignement
Mauvais.

Les hommes de Kroger

Ils sont actuellement au nombre de quarante à former la garde noire. Cette troupe se constitue en majorité de l'ancien corps de patrouilleurs ruraux qui servait également de milice dans le village. À ceux-là sont venus s'ajouter quelques villageois parmi les plus solides ou parmi ceux qui ont trouvé convaincant le discours de Wolmar sur les derniers événements.

Ils ont tous une peur terrible de Wolmar, persuadés que les récents événements ont dévoilé chez lui une nature qu'ils ne lui connaissaient pas. Beaucoup pensent que cela va s'arranger une fois qu'ils auront quitté ce lieu maudit.

Ceux qui ne sont pas terrorisés font partie des naïfs qui restent entièrement fidèles à leur capitaine, convaincus par ses explications.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	35	3	3	7	35	1	30	30	25	30	30	25

Compétences
Adresse au tir (25 %) - Armes de spécialisation : armes de parade - Bagarre - Camouflage rural - Chasse - Coups assommants - Déplacement silencieux rural - Force accrue (30 %) - Identification des plantes - Orientation - Piégeage - Pistage - Reconnaissance des pièges - Réflexes éclairs (25 %) - Résistance accrue (30 %).

Possessions
Arme simple - Arc (P 24/48/250, FE : 3, Rch 1) et flèches - Poignard (I+10, D-2, Prd-20) - Bouclier (PA : 1 - Toutes localisations) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Tunique noire.

Religion
Taal (75 %) - Foi antique (25 %).

Alignement
Neutre.

du fait de pas pouvoir disposer du temple des voyageurs. Les gardes lui répondront que le bâtiment a été réquisitionné par le capitaine pour son usage et pour l'entraînement de la garde noire.

Plusieurs indices et événements devraient rapidement faire comprendre aux PJ. et à leurs compagnons de route que quelque chose ne tourne vraiment pas rond à Wulfheim, s'ils ne l'ont déjà pas compris.

L'état martial : Les PJ. pourront remarquer un nombre impressionnant de patrouilles arpentant les rues du villages. De même, des petits groupes de deux ou trois gardes sont installés sur la bordure extérieure de l'agglomération, semblant autant surveiller l'intérieur que l'extérieur.

Le héraut : Alors que la nuit tombe sur Wulfheim, quelques heures après l'arrivée du convoi, un homme sort du temple des voyageurs, escorté par des gardes. Arrivant sur la place centrale du village, il déroule un parchemin et hèle la population. Les badauds s'approchent ou ouvrent leur fenêtre, attendant le discours qui doit suivre. Le héraut se met alors à déclamer à haute et intelligible voix :

- *"Oyez, oyez ! Notre bienveillant et béni capitaine Kroger, également bourgmestre de Wulfheim et chef des cultes a de nouveau découvert une parcelle du Mal qui ronge notre village. Un nouvel adepte du Mal, nécromant et sans doute démonologue a été mis à jour. L'abjecte engeance du mal, étant innocemment arrivée au village au sein d'un honnête convoi de braves colons, sera brûlée vive demain à l'aube. Ainsi s'achèvera la sinistre vie du sombre docteur Morhardt. "*

Tout P. J. qui aura été, de même, amené avec Morhardt pour être interrogé sera conduit dans la grande salle du temple des voyageurs. Mis à genoux par les gardes, on le forcera à présenter ses respects à Kroger, trônant devant l'autel. Le capitaine conduira lui-même une parodie d'interrogatoire après avoir ordonné à ses gardes de fouiller le prisonnier.

Tout personnage dont l'apparence ou les objets personnels tendent à montrer qu'il est enchanteur sera condamné à mort par décision du capitaine. Ce dernier demandera au prisonnier d'avouer ses crimes ainsi que la raison secrète de sa venue à Wulfheim. Il lui demandera de révéler l'emplacement du lieu maudit de sabbats qu'il comptait rejoindre. Il le questionnera aussi largement sur

l'identité des démons qu'il sert et sur celle du chef suprême de la secte à laquelle il appartient.

Devant l'embarras ou le refus de répondre du prisonnier, il n'hésitera pas à ordonner à ses hommes de torturer l'innocent.

Si le M.J. doit mettre en scène un interrogatoire de ce type, il ne devra pas hésiter à montrer ostensiblement la folie de Kroger.

Un Wulfheimois sain d'esprit : Durant la nuit, si les P. J. n'ont toujours pas agi, le M.J. pourra mettre en scène l'intervention de l'un des derniers habitants à être à la fois lucide et suffisamment valeureux pour réagir.

À la faveur de la nuit, un homme s'approchera donc discrètement des chariots, venant du village. Il s'avancera toujours aussi discrètement en direction des P. J., effrayé à l'idée de se faire repérer par la garde noire. À couvert des chariots, il demandera alors leur secours, se présentant comme un innocent et simple bûcheron désirant fuir le cauchemar de Wulfheim et la folie de Kroger. Ernst Kant, tel est son nom, suppliera les P. J. de le cacher dans un chariot et ainsi de lui permettre de partir en trompant la vigilance de la garde noire.

Questionné, il pourra livrer les informations suivantes :

- *"Le début du cauchemar de Wulfheim remonte à cinq jours. Nos morts se sont levés de l'ossuaire pour fondre sur le village. Des dizaines d'habitants périrent tandis que nombreux, parmi les survivants, furent ceux dont l'esprit se laissa gagner par la folie et la terreur. Si le capitaine des patrouilleurs ruraux parvint à repousser les macabres assaillants, je suis persuadé qu'il y a laissé sa raison. Il n'est plus le même aujourd'hui ! Je ne sais pas ce qui s'est passé, mais je suis sûr que le bourgmestre et les deux prêtres du temple n'y étaient pour rien. Je ne peux pas croire que le père Grissom, prêtre de Morr, ait été un nécromant. Le capitaine le fit pourtant brûler vif, comme le prêtre de Taal... Et tous ces hommes courageux et lucides qui protestèrent ou s'opposèrent au capitaine : ils se balancent aujourd'hui au bout d'une corde. Ils étaient de paisibles et honnêtes villageois ! Certains étaient de mes amis. Je ne comprends pas ! Tout cela a été si soudain... dans un village jusque-là si tranquille ! Peut-être que le capitaine a raison quand il dit que nous sommes maudits par les dieux. Et puis, il y a ces prodiges, cette sorcellerie plutôt ! Il y a deux jours, des villageois tentèrent d'aller voir Kroger pour se plaindre de sa cruauté et lui demander d'être suffisamment clément pour les laisser partir. Le meneur du groupe n'avait pas encore parlé au capitaine qu'une plaie sanguinolente s'ouvrit soudain sur son visage. C'est comme si une arme invisible avait frappé le malheureux, qui tomba à terre, presque mort. Le capitaine lui-même sembla surpris par le prodige, puis il se ressaisit et dit que tel serait le sort de tous ceux qui s'opposeraient à lui et à la volonté divine.*

Mais pourquoi cette tyrannie ! ? Pourquoi exerce-t-il ainsi son pouvoir sur nous ? Pourquoi poursuit-il tous ceux qui tentent de fuir ? Il est dément je vous dis ! Il prétend avoir reçu des signes divins, des messages des dieux. Il dit que les dieux veulent que nous restions unis pour aller fonder un nouveau royaume de paix dans le sud ! Je ne peux le croire ! Les habitants qui ne sont pas suffisamment simples pour être convaincus sont terrorisés et fatalistes. Personne n'ose s'opposer à la folie du capitaine. Aidez-moi, par pitié, à fuir cet enfer !"

La suite des événements : Les P. J. pourraient avoir de nombreuses raisons d'agir afin de remettre les choses en ordre à Wulfheim. Garlic, notamment, les poussera à faire quelque chose à la suite de l'arrestation du docteur Morhardt et de l'annonce de son exécution. Il est également possible qu'un P. J. ait été lui-même arrêté et interrogé, avec vraisemblablement les mêmes résultats que pour le pauvre docteur.

Les P. J. pourront bien évidemment se concerter avec les différents PNJ. importants de l'expédition et compter sur leur soutien en cas d'action.

Demander une audience auprès du capitaine Kroger n'aboutira sans doute à rien, si ce n'est à la certitude que cet homme est dément, même si les P. J. peuvent penser que tout ce qu'il dit n'est pas forcément faux. Wolmar Kroger se sent en situation de force dans son village et ne se laissera pas impressionner par des menaces, surtout si elles viennent de personnages officiels.

Il y a donc de fortes chances que tout cela doive dégénérer en un affrontement. Les P.J. pourront toutefois avoir suffisamment d'imagination pour échafauder un autre type de plan d'action ou, tout du moins, mettre toutes les chances de leur côté en cas de bataille. Dans ce dernier cas, le M.J. devra garder à l'esprit le fait que la population de Wulfheim préférera rester neutre dans ce combat. Certains des hommes de Kroger risquent également de bien vite abandonner le service de ce dément en cas de graves problèmes, dans la mesure où une échappatoire leur est offerte.

Enguerrand n'est pas très loin et observe l'évolution de la situation. Il ne compte toutefois pas agir personnellement, son apparition pouvant éclairer bien des esprits sur les récents événements et ainsi retourner la situation à son désavantage. Il attendra simplement les résultats de sa machination en espérant qu'Ulla puisse profiter de tout ces troubles pour saisir l'occasion de tuer Garlic, puisque Wolmar ne semble pas résolu à attaquer le convoi.

Ulla (Katia) pourra sans doute profiter de cette diversion qui devrait avoir pour effet de faire baisser la vigilance des P. J. autour de Garlic. Si les P. J. ne sont pas là pour sauver Garlic, d'autres PNJ. pourraient éventuellement le faire à leur place. Les possibilités sont ici tellement riches que le M.J. devra lui-même gérer la tournure des événements en fonction des actions de tous les personnages.

Quelle que soit la conclusion de l'épisode de Wulfheim, Enguerrand repartira pour Marienburg, précédant une nouvelle fois le convoi. Si Garlic n'est pas mort, et ce devrait être le cas (ce nain est non seulement protégé par les dieux, mais chanceux de nature et il sait de plus se défendre), Enguerrand préparera alors une nouvelle action à Marienburg, bénéficiant de toute l'aide de la Troisième Lame.



Seconde partie : Quand on voit ce convoi...

QUE MANANN SOIT AVEC VOUS !



"Là où Taal ne laissa qu'une terre stérile et déserte, les hommes cherchèrent et trouvèrent d'inimaginables richesses dans la conquête du royaume de Manann. "

Extrait de *Fondation et histoire de la Grande Marienburg*
par Albrecht van Hauser
Maître historien à l'université de Marienburg.

À partir de Wulfheim, le convoi quitte les denses forêts fertiles et giboyeuses de l'Empire pour découvrir de vastes landes stériles semblant avoir été abandonnées ou oubliées par Rhya et Taal. Sans relief ni importante végétation, ces terres désertiques sont continuellement parcourues par un vent glacial descendant de la mer des Griffes, privant ainsi la région de toute trace de vie.

Malgré l'arrivée du printemps, les colons sortent leurs lourds manteaux de fourrure pour continuer le voyage dans une ambiance rendue encore plus froide et tendue par l'inhospitalité de cette contrée. Seuls les plaintes des bêtes de somme et le bruit des roues ferrées cognant les pavés désordonnés brisent le silence pesant de ces étendues de solitude désertes et froides. Lorsque le convoi s'arrête pour la nuit, les rares rumeurs qui s'élèvent timidement du camp pour se perdre dans les bourrasques de vent ne sont que prières aux dieux humains et nains.

Au terme de deux ou trois jours d'une progression pénible et longue dans les Wastelands, les colons devraient découvrir avec soulagement les premières traces de vie et d'humanité alors qu'ils s'approchent d'une imposante auberge-relais fortifiée.

Outre le personnel de l'auberge et un petit détachement de patrouilleurs ruraux, les bâtiments accueillent pour la nuit un petit convoi de marchandises précieuses (épices exotiques d'Arabie et de Cathay, soie et étoffes rares) à destination de Middenheim. C'est donc ici que les P. J. et les colons pourront enfin prendre un repos mérité tout en s'informant des derniers événements et en recueillant les rumeurs venues de Marienburg (Cf. *Informations et rumeurs*, p. 123).

Le lendemain soir, le convoi devrait logiquement arriver en vue de Weisseburg, un petit village de quelques 200 âmes. C'est un petit hameau paisible, vivant principalement de la pêche et de l'exploitation minière des collines voisines. Les P. J. commenceront ici à sentir dans l'atmosphère l'odeur iodée trahissant la proche présence de la mer. Quelques groupes de mouettes et d'albatros survolent les bâtiments et les rives d'un imposant lac salé, prélevant dans les petites embarcations une part de la pêche effectuée par les humains, comme un impôt de Manann dû à ses serviteurs ailés.

Ici, comme dans la première auberge-relais, les P. J. pourront se renseigner sur l'éventuel passage d'un homme répondant à la description de Enguerrand. Si cela est le cas, ils apprendront qu'un homme pouvant correspondre à ce signalement est effectivement passé par ici, se dirigeant, visiblement pressé, vers Marienburg avec environ une journée d'avance sur le convoi.

Repartant de Weisseburg le lendemain, le convoi longera les rives du lac Laureleo, croisant çà et là quelques cabanes de pêcheurs et bassins d'ostréiculture.

En fin de journée, les P. J. devraient apercevoir les silhouettes des bâtiments de Marienburg s'élevant sur de nombreuses petites îles au milieu du gigantesque delta du Reik.

ÉTAPE À MARIENBURG

Le convoi entrant probablement dans Marienburg en début de soirée, le séjour des colons ne devrait pas excéder deux nuits et une journée. C'est le temps nécessaire pour décharger l'ensemble des chariots et embarquer les marchandises à bord du navire qui conduira les colons jusqu'en Norsca. Le voyage des conducteurs de chariots, de Reiner Litz et de ses hommes s'achève en effet ici.

Cette courte étape va toutefois permettre aux P. J. de découvrir succinctement le plus grand port du Vieux Monde.

Marienburg, cité des marchands

"Nous, bourgmestre de la cité souveraine de Marienburg, parlant au nom de notre peuple, du culte de Manann et des vénérables guildes des marchands, déclarons solennellement fidélité à la charte rédigée en ce premier jour de Sommerzeit de l'an 2429, par laquelle nous formons désormais et pour l'éternité un gouvernement libre et indépendant.

À l'unanimité des voix du Conseil de la cité représentées en ce jour, nous retirons notre allégeance à l'empereur Dieter IV, abandonnant nos droits et nous libérant de nos devoirs envers l'Empire, et renonçons à la protection divine de Sigmar.

Nous instaurons par la volonté du peuple un gouvernement provisoire et populaire sous le haut patronage du culte de Manann et des représentants des guildes des marchands.

Nous reconnaissons la souveraineté de l'Empire sur les terres s'étendant à l'est des Wastelands et nous engageons à poursuivre avec cette nation une politique de libre échange à la condition que soit solennellement reconnue et acceptée la citoyenneté marienbourgeoise et son indépendance politique et économique.

Nous nous engageons par serment à respecter et renouveler tout titre de noblesse, toute fonction officielle, charge, office, gage, patente et tout avantage concédé par le passé au nom de l'Empire à l'exception des droits aristocratiques ou roturiers dus à l'administration impériale.

Exprimant ainsi par ces concessions notre désir d'éviter les troubles civils et de procéder dans la continuité et la paix au développement de notre cité, nous instaurons par prévention la loi martiale sur tout le territoire pour une durée de trente jours à compter d'aujourd'hui... "

Ainsi commence le préambule de la charte d'indépendance de Marienburg qui fut rédigée, déclarée et acceptée en l'an 2429. Par



les dispositions de ce texte, Marienburg et le territoire des Wastelands devenaient une entité politique indépendante libérée de la lourde et coûteuse domination impériale.

Avant l'année 2429, la richesse et la prospérité de Marienburg lui avaient permis d'acquérir progressivement toujours plus d'avantages et d'autonomie. La puissance économique de cette cité et son rayonnement à travers tout le Vieux Monde lui donnait, de fait, une importance et une position toute particulière. La bourgeoisie possédante, représentée par les guildes, détenait un pouvoir économique considérable dont l'influence s'exerçait bien au-delà des limites de la cité. L'aristocratie et l'administration impériale tentaient de préserver difficilement un pouvoir politique qui leur permettait de profiter largement de la prospérité marienbourgeoise, notamment par l'intermédiaire de lourdes taxes.

La déclaration d'indépendance de Marienburg fut donc le résultat d'une espèce de coup d'État mené en douceur par la toute puissante haute bourgeoisie au détriment de l'aristocratie en place. Contrairement à ce que déclarèrent ou écrivirent certains historiens de l'époque, il ne s'agissait en aucun cas d'un mouvement d'inspiration populaire. L'indépendance de Marienburg instaurait, en réalité, le premier gouvernement bourgeois du Vieux Monde et donnait aux guildes une puissance absolue, aussi bien économique que politique. Il est ainsi raisonnable de penser que Marienburg se montra largement en avance sur la tendance inéluctable de l'Histoire qui s'illustre, par exemple aujourd'hui dans l'Empire, avec la croissance considérable du pouvoir des guildes.

Il est également important de souligner que l'indépendance de Marienburg fut largement et secrètement encouragée et soutenue aussi bien financièrement que politiquement par le royaume de Bretonnie. Ayant toujours considéré l'Empire comme une puissance militaire dangereuse et menaçante, la Bretonnie parvenait ainsi à créer entre les terres impériales et le territoire bretonnien une espèce de zone franche neutre, prévenant ainsi toute expansion de l'Empire vers l'ouest. Bien évidemment, il s'agissait également pour la Bretonnie de pouvoir profiter librement du carrefour commercial le plus important du Vieux Monde sans avoir à passer par l'intermédiaire des autorités impériales.

Le pouvoir absolu des marchands : Phénomène unique dans le Vieux Monde, Marienburg n'abrite pas moins de sept différentes guildes de marchands. Tirant toute sa richesse du commerce, la cité souveraine se trouve aujourd'hui entièrement sous la domination absolue de ces sept puissantes guildes.

S'il existe bien de nombreuses autres guildes, plus ou moins importantes, régissant les différents corps de métier, elles sont toutes liées par contrat exclusif à l'une des sept guildes de marchands et dépendent aujourd'hui directement d'elles pour toutes les questions de gestion, de politique et d'administration.

La pluralité des guildes de marchands est liée aux origines mêmes de la cité. Avant de devenir la plus importante et vaste agglomération du Vieux Monde, Marienburg était constitué de plusieurs petites communes installées sur les différentes îles du delta que forme le Reik à son embouchure. Chacune de ces communes étaient administrée de façon indépendante, possédant son propre port et ses propres guildes. Avec le développement du commerce maritime, chacune de ces îles devint progressivement le fief économique d'une puissante famille de marchands dominant et développant sa guilde indépendante, généralement spécialisée dans un domaine précis d'échanges commerciaux dont elle possédait plus ou moins le monopole.

Chacune des principales îles de Marienburg reste toujours aujourd'hui sous la domination de l'une des sept guildes qui entretiennent largement les notions institutionnalisées de zones d'influence et de territorialité, exerçant chacune un pouvoir absolu sur leur fief respectif. Ainsi, les activités de ces guildes ont largement dépassé le seul domaine du commerce. Elles entretiennent et régissent directement la plupart des activités et corps de métier, possédant outre les établissements de crédit, entrepôts et flottes marchandes de nombreuses manufactures et fabriques. Elles possèdent également une grande partie des bâtiments de la ville pour lesquels elles perçoivent d'importants loyers.

Chacune de ces sept guildes a ses propres lois internes et modes de fonctionnement. Toutes nomment ou élisent selon leurs procédures indépendantes un représentant qui devient membre du Conseil des bourgmestres.

Ce conseil de onze membres constitue depuis 2429 le gouvernement de la cité. Outre les sept représentants des guildes, il

accueille deux prêtres du culte de Manann et le grand prêtre du culte de Handrich. Ces dix personnes nomment à leur tour le régisseur de la cité, onzième membre du conseil. Le régisseur a la charge d'organiser et d'entretenir la défense de la cité ainsi que de mener les différents travaux d'ordre et d'intérêt public.

Toutes les décisions sont prises à la majorité absolue des voix, chaque membre du conseil possédant une voix à l'exception du régisseur qui en possède deux. Pour toute question concernant une partie géographique spécifique de la cité, le représentant de la guilde dont le "fief" est concerné se voit attribuer une voix prépondérante supplémentaire (c'est-à-dire qu'il possède ainsi deux voix et emporte la décision en cas d'égalité des votes).

L'organisation et le fonctionnement de ce gouvernement mercantile encourage ainsi, par toute une série d'effets pervers, le développement et la persistance de très nombreux conflits d'intérêts et visées territoriales de la part des différentes guildes. Seuls les cultes de Manann et de Handrich semblent jouer au sein du Conseil des bourgmestres les rôles de sages et médiateurs.

Le libéralisme économique de la cité et la concurrence acharnée (et pas toujours très saine) entre les guildes s'exercent malheureusement souvent au détriment de la population, même si ces facteurs constituent le moteur qui donne à l'économie de Marienburg un dynamisme et une croissance inégalés ailleurs.

La guilde Mauléon : C'est, sans aucun doute, l'une des plus puissantes et anciennes guildes de marchands, exerçant son influence sur tout le centre de la cité. Il s'agit d'une "guilde dynastique", comme la nomme les Marienbourgeois, au sein de laquelle le pouvoir est toujours resté aux mains de la même famille, de père en fils.

D'origine bretonnienne, la famille Mauléon a largement été le moteur de l'indépendance marienbourgeoise, inspirée et encouragée, avec de nombreuses contreparties, par les agents et les marchands bretonniens.

Les Mauléon possèdent une grande partie des docks et entrepôts de la cité et contrôlent aujourd'hui la quasi-totalité de la construction navale à Marienburg. Entretenant d'excellents rapports avec le culte de Manann, la guilde Mauléon contrôle directement et régit la guilde des dockers, la guilde des charpentiers de marine ainsi que celle des navigateurs.

C'est à la famille Mauléon que Marienburg doit d'être dotée aujourd'hui de la plus moderne et impressionnante flotte de guerre, quoique le parc de galions soit beaucoup plus modeste que celui des grandes puissances maritimes telles que la Bretonnie et l'Estalie.

Entretenant des activités très diversifiées et faisant le négoce de nombreux types de biens et marchandises, c'est en outre la seule guilde marienbourgeoise qui pratique le commerce d'esclaves.

Cette famille est actuellement dirigée par celui que l'on dit être l'homme le plus riche de Marienburg : Elbe de Mauléon. Aujourd'hui marchand opulent aux allures aristocratiques, il fut dans sa jeunesse le premier explorateur humain à établir des comptoirs commerciaux dans le Nouveau Monde.

- Zones d'influence : Grande et Petite Mauléon.

- *Activités : Construction navale - Stockage - Exploration - Commerce d'épices et de denrées du Nouveau Monde - Commerce d'esclaves - etc.*

La guilde Johanstraten : Il s'agit là encore d'une guilde de type dynastique dirigée depuis sa fondation par la puissante famille Johanstraten. Extrêmement importante et prospère, c'est une des rares guildes qui se permet de rivaliser avec la famille Mauléon pour la bonne et simple raison qu'elle possède le monopole du commerce du bois, matière première indispensable à la construction navale. C'est, sans aucun doute, ses relations privilégiées avec l'Empire qui lui permettent d'importer aux meilleures conditions le bois abondant des forêts impériales. En outre, la guilde est récemment parvenue à négocier des contrats fructueux lui permettant d'importer des Terres du Sud des bois rares et introuvables dans le Vieux Monde.

La famille Johanstraten contrôle également la plupart des activités liées au travail du bois, imposant sa loi aux guildes de charpentiers, charrons, menuisiers, ébénistes et tonneliers.

L'actuel dirigeant de la famille, Herggard Johanstraten, est incontestablement le plus populaire des marchands de Marienburg. Connu pour s'opposer à la toute-puissance des Mauléon, c'est un politicien actif qui prône l'instauration d'une forme de gouvernement démocratique débarrassée des grands monopoles marchands. Il vante d'ailleurs fréquemment les origines modestes de sa famille et rappelle volontiers que son aïeul était un simple artisan menuisier avant de se lancer dans le commerce du bois.

Démagogue habile multipliant les dons aux œuvres populaires et aux cultes, Herggard Johanstraten est, en fait, un parvenu mégalomaniaque et sans scrupule qui espère exercer un jour sa domination sur la riche Marienburg. Il entretient secrètement un ordre révolutionnaire armé préparant laborieusement le futur coup d'État qui, sous des apparences populaires, devrait faire de lui lé maître absolu de Marienburg. Ses ennemis le soupçonnent à tort de bénéficier du soutien de l'Empire; soupçons dont Herggard se félicite puisqu'ils ne font qu'accroître son influence au sein du Conseil des bourgmestres.

- *Zone d'influence : île Johanstraten - Ostendam.*

- *Activités : Commerce du bois - Artisanats du bois - Transports terrestres - Production et commerce de papier et parchemins - etc.*

La guilde Haagen : Il s'agit là de la troisième et dernière guilde de type dynastique. N'ayant que peu d'influence politique, la famille Haagen est toutefois considérablement riche et prospère, entretenant les meilleures relations avec le culte de Handrich. Possédant le quasi-monopole des produits de luxe à Marienburg, elle partage, de plus, avec l'ordre des Francs-Naniques, le marché des minerais précieux. Elle dirige ainsi de façon assez libérale les guildes humaines des joailliers, des orfèvres, des verriers, des graveurs, des calligraphies et des imprimeurs. Elle possède en outre plusieurs comptoirs commerciaux en Arabie et à Cathay, d'où elle importe une grande quantité d'épices rares et de produits exotiques.

Une branche importante de la famille Haagen est installée dans la riche cité impériale de Bogenhafen. Quoique ne regrettant pas l'indépendance de Marienburg, la famille reste donc très liée avec l'Empire. Jusque-là peu impliquée dans la vie politique, elle ressent de plus en plus mal l'influence grandissante du royaume de Bretonnie à Marienburg. Effrayé par la perspective de plus en plus évidente d'un rapprochement économique et politique entre le Conseil des bourgmestres et le ministre Mazziani, la famille Haagen tente depuis peu de s'immiscer dans la politique.

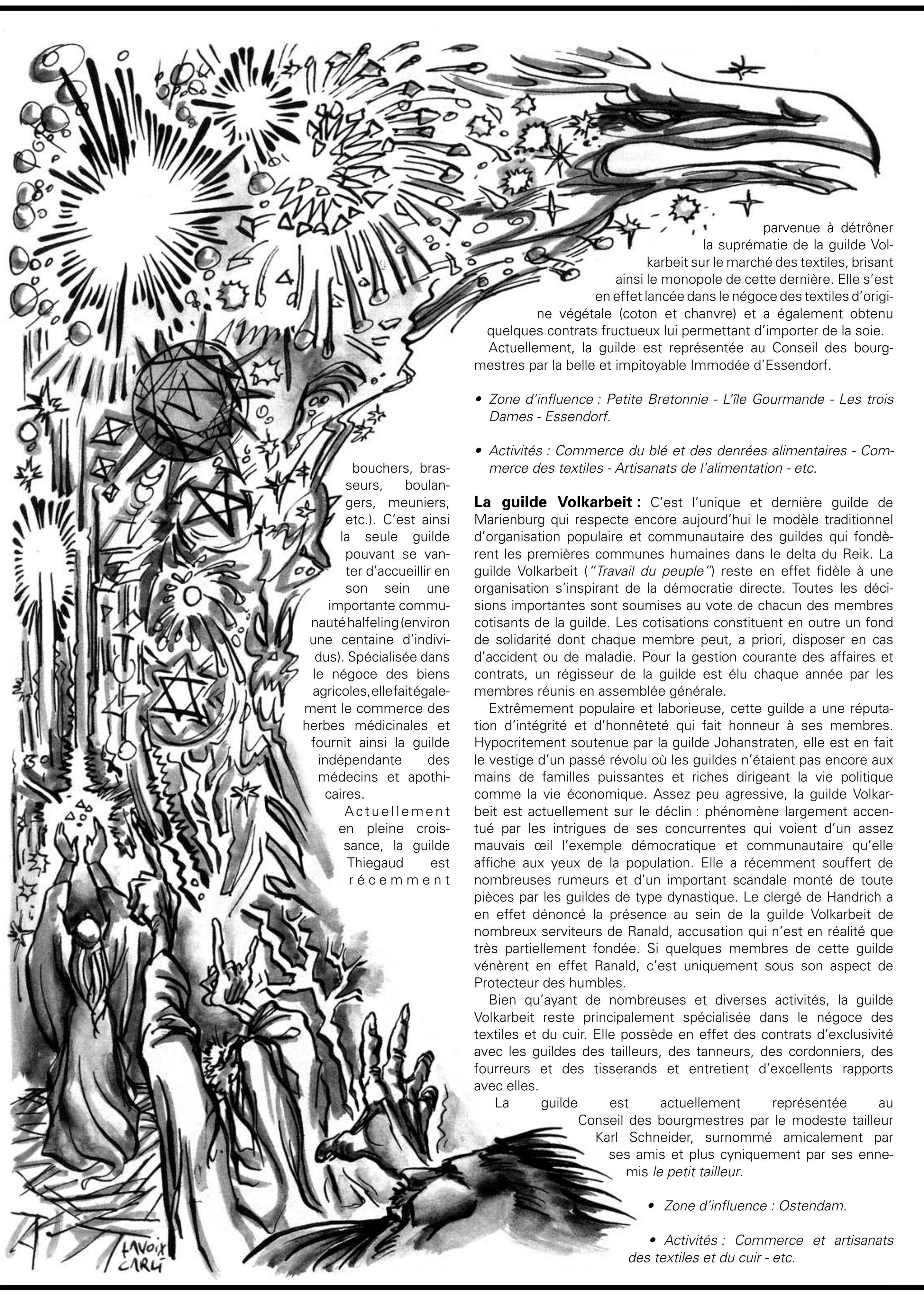
L'actuel chef de famille, Kurt Haagen, souhaite avant tout éviter que la tendance actuelle débouche sur un isolement économique de l'Empire et sur des relations commerciales de plus en plus difficiles avec cette nation : perspective qui affecterait considérablement les intérêts économiques des Haagen.

- *Zone d'influence : île Haagen - Petite Mauléon.*

- *Activités : Commerce de l'or et de l'argent - Commerce des pierres précieuses - Commerce d'épices et denrées exotiques de Cathay - Artisanats divers généralement liés aux produits de luxe - etc.*

La guilde Thiegaud : Portant le nom de son fondateur, cette guilde est néanmoins dirigée par un Conseil de marchands élus par ses membres tous les huit ans. À son tour, le Conseil de la guilde nomme son représentant au sein du Conseil des bourgmestres pour une durée de quatre ans.

La guilde Thiegaud a toujours traditionnellement fait le négoce des denrées alimentaires. Elle possède le monopole du commerce de céréales à Marienburg. Ce simple fait la rend particulièrement influente dans la vie politique marienbourgeoise. Elle est en outre à la tête d'une espèce de fédération des guildes de bouches (cuisiniers,



bouchers, brasseurs, boulangers, meuniers, etc.). C'est ainsi la seule guilde pouvant se vanter d'accueillir en son sein une importante communauté halfeling (environ une centaine d'individus). Spécialisée dans le négoce des biens agricoles, elle fait également le commerce des herbes médicinales et fournit ainsi la guilde indépendante des médecins et apothicaires.

Actuellement en pleine croissance, la guilde Thiegaud est récemment parvenue à détrôner la suprématie de la guilde Volkarbeit sur le marché des textiles, brisant ainsi le monopole de cette dernière. Elle s'est en effet lancée dans le négoce des textiles d'origine végétale (coton et chanvre) et a également obtenu quelques contrats fructueux lui permettant d'importer de la soie.

Actuellement, la guilde est représentée au Conseil des bourgmestres par la belle et impitoyable Immodée d'Essendorf.

- *Zone d'influence : Petite Bretonnie - L'île Gourmande - Les trois Dames - Essendorf.*

- *Activités : Commerce du blé et des denrées alimentaires - Commerce des textiles - Artisanats de l'alimentation - etc.*

La guilde Volkarbeit : C'est l'unique et dernière guilde de Marienburg qui respecte encore aujourd'hui le modèle traditionnel d'organisation populaire et communautaire des guildes qui fondèrent les premières communes humaines dans le delta du Reik. La guilde Volkarbeit (*"Travail du peuple"*) reste en effet fidèle à une organisation s'inspirant de la démocratie directe. Toutes les décisions importantes sont soumises au vote de chacun des membres cotisants de la guilde. Les cotisations constituent en outre un fond de solidarité dont chaque membre peut, a priori, disposer en cas d'accident ou de maladie. Pour la gestion courante des affaires et contrats, un régisseur de la guilde est élu chaque année par les membres réunis en assemblée générale.

Extrêmement populaire et laborieuse, cette guilde a une réputation d'intégrité et d'honnêteté qui fait honneur à ses membres. Hypocritement soutenue par la guilde Johanstraten, elle est en fait le vestige d'un passé révolu où les guildes n'étaient pas encore aux mains de familles puissantes et riches dirigeant la vie politique comme la vie économique. Assez peu agressive, la guilde Volkarbeit est actuellement sur le déclin : phénomène largement accentué par les intrigues de ses concurrentes qui voient d'un assez mauvais œil l'exemple démocratique et communautaire qu'elle affiche aux yeux de la population. Elle a récemment souffert de nombreuses rumeurs et d'un important scandale monté de toute pièces par les guildes de type dynastique. Le clergé de Handrich a en effet dénoncé la présence au sein de la guilde Volkarbeit de nombreux serviteurs de Ranald, accusation qui n'est en réalité que très partiellement fondée. Si quelques membres de cette guilde vénèrent en effet Ranald, c'est uniquement sous son aspect de Protecteur des humbles.

Bien qu'ayant de nombreuses et diverses activités, la guilde Volkarbeit reste principalement spécialisée dans le négoce des textiles et du cuir. Elle possède en effet des contrats d'exclusivité avec les guildes des tailleurs, des tanneurs, des cordonniers, des fourreurs et des tisserands et entretient d'excellents rapports avec elles.

La guilde est actuellement représentée au Conseil des bourgmestres par le modeste tailleur Karl Schneider, surnommé amicalement par ses amis et plus cyniquement par ses ennemis *le petit tailleur*.

- *Zone d'influence : Ostendam.*

- *Activités : Commerce et artisanats des textiles et du cuir - etc.*

LE CULTE DE HANDRICH DANS LE VIEUX MONDE

Description

Handrich est le frère de Verena. Alors que sa sœur règne, entre autres, sur les études et les échanges culturels, lui domine les échanges matériels, le commerce des biens et des services, dieu des richesses et des échanges, Handrich règne sur le commerce et la monnaie, mais aussi sur les biens précieux et les trésors anciens. De ce fait, il est le patron des marchands, des colporteurs, des prospecteurs et des chasseurs de trésor.

Il est généralement décrit comme un grand jeune homme corpulent et imberbe. Une auréole pleine et dorée brille au-dessus de sa longue chevelure blonde comme l'or. Ses vêtements colorés et compliqués, riches en rubans, dentelles et collerettes, sont de véritables œuvres d'art taillées dans les plus rares des étoffes. Il porte également de nombreux et superbes bijoux, chefs-d'œuvre des plus grands joailliers de royaumes et temps inconnus des hommes.

On dit qu'il peut également prendre l'apparence d'un chat au pelage beige et cuivré. Ce chat sorcier est appelé Matagot. Certaines légendes rapportent que si l'on parvient à faire boire au Matagot une écuelle de lait dans laquelle on aura placé une pistole d'argent, ce dernier vous rendra par sa magie au moins mille fois la valeur de la pistole. C'est à cette légende que l'on doit de pouvoir fréquemment apercevoir des écuelles de lait sur le seuil de certaines portes de Marienburg.

Handrich est vénéré dans tout le Vieux Monde sous quatre aspects différents : l'Opulent, le Calculateur, le Maître artisan et le Faiseur de fortune.

Handrich l'Opulent est le patron des riches marchands et des membres de la haute bourgeoisie. Il est vénéré par ceux qui doivent leur puissance à la capitalisation de richesses, par ceux qui détiennent et usent du véritable pouvoir de l'argent.

Handrich le Calculateur est le patron des commerçants, des comptables, des trésoriers et des usuriers. Il est le créateur des lois fondamentales de l'économie moderne. C'est notamment à lui que la civilisation doit l'usage de la monnaie et du crédit. Il enseigne à ses adeptes les secrets qui permettent de faire de l'argent avec de l'argent, sans besoin d'un travail productif.

Handrich le Maître artisan est le patron des artisans. Il enseigne à ses adeptes les secrets qui permettent d'augmenter la valeur des objets par le travail et la transformation des biens.

Le Faiseur de fortune est le dieu des richesses providentielles. Il est détenteur des connaissances et secrets qui mènent à la découverte d'anciens trésors enfouis ou de colossaux gisements de minerais précieux. Il est vénéré par les prospecteurs, les chasseurs de trésors et les pilleurs de tombes, ainsi que par quelques explorateurs.

Alignement

Neutre.

Symboles

Le plus commun des symboles de Handrich est le disque d'or, représentation de la monnaie tout autant que de l'auréole que porte ce dieu.

Certains temples importants de Handrich, comme celui de Marienburg, ont d'ailleurs obtenu l'autorisation de frapper la monnaie pour le compte des autorités. Les pièces frappées par le culte de Handrich sont le Disque d'or (valeur : 3 Co) et la Roue d'or (valeur : 1 Co). Cette monnaie, acceptée dans tout le Vieux Monde, est largement répandue parmi les marchands qui la considèrent comme la plus fiable et sûre. Ces pièces sont d'ailleurs autant de symboles religieux du culte et les marchands adressant une prière à Handrich doivent en serrer au moins une dans la main.

D'autres symboles sont plus spécifiquement relatifs aux différents aspects de cette divinité : le sceptre d'argent pour l'Opulent, le boulier pour le Calculateur, le poinçon pour le Maître artisan, la roue pour le Faiseur de fortune.

Zones d'influence

Handrich est une divinité mineure du Vieux Monde dont le culte connaît depuis quelques décennies une croissance exceptionnelle et une influence grandissante. Il est bien évidemment plus particulièrement vénéré dans les cités et régions qui vivent du commerce.

Le plus grand temple de Handrich se trouve donc logiquement à Marienburg. D'autres temples moins importants s'élèvent à L'Anguille, Altdorf, Bogenhafen et Kemperbad dans le nord; Bordeleaux, Magritta et Miragliano dans le sud. Dans les cités ne possédant pas de temple de Handrich, il est fréquent que la guilde locale des marchands abrite un luxueux oratoire.

Si le culte de Handrich reste encore modeste par le nombre de ses prêtres et initiés, c'est en revanche une religion qui se caractérise par la richesse et l'opulence de ses temples et serviteurs.

Détenteurs des secrets et lois de la science économique, tout en possédant également, par le pouvoir de leur dieu, une intuition hors du commun pour les affaires d'argent, les prêtres de Handrich sont généralement reconnus comme les meilleurs conseillers d'affaires et les plus perspicaces financiers. Leurs services sont donc souvent requis par les guildes et les riches marchands tout autant que par les seigneurs et souverains désireux de gérer efficacement leur domaine. Les prêtres de Handrich agissent également comme arbitres et médiateurs dans les affaires ou conflits d'ordre marchands, régissant notamment les règles de la concurrence.

Temples

Les temples de Handrich ont invariablement la forme d'un cercle. Répartis symétriquement sur le pourtour circulaire de la salle du culte se trouvent généralement quatre petites chapelles dédiées à chacun des aspects de la divinité.

Souvent de taille modeste, les temples du dieu des richesses et

des échanges sont, en revanche, réputés pour l'opulence, le faste et la variété de leurs décorations.

Les plus importants des temples de Handrich possèdent en sous-sol une trésorerie et une fonderie où est frappée la monnaie du culte. Ils font également fréquemment office de banque et d'établissement de crédit. On comprendra donc aisément que ces temples sont systématiquement protégés et gardés par des moyens magiques tout autant que par de forts partis de vigiles armés.

Amis et ennemis

Le culte de Handrich entretient généralement d'assez bons rapports avec les cultes de Verena et Manann. Méprisant la violence, les serviteurs de Handrich n'accordent que peu d'attention aux religions guerrières telles que celles d'Ulric et de Myrmidia.

Le plus terrible ennemi du culte reste Ranald dont les serviteurs se plaisent à persécuter, humilier et voler les fidèles de Handrich. Certains écrits religieux rapportent d'ailleurs que Ranald vola à Handrich le symbole du X, représentation ésotérique de la chance et de la providence. On raconte en effet qu'Handrich régnait à l'origine sur la chance, avant que Ranald ne la lui dérobe.

Jours sacrés

Les jours sacrés du culte varient considérablement selon les régions. D'une manière générale, tous les jours de grands marchés sont considérés comme des jours sacrés au début desquels les serviteurs de Handrich font des offrandes aux temples afin d'attirer la bienveillance et la bénédiction de leur dieu.

Conditions requises pour le culte

Il n'y a aucune condition requise pour entrer dans ce culte, mais les initiés et prêtres de Handrich devront reverser au moins 10 % de leurs revenus au temple. Leur avancement dépendra largement du montant de ces versements.

Commandements

- La rareté crée la valeur de base de chaque bien. À cette valeur doit s'ajouter celle du travail et du service effectué. Nul ne devra céder ou obtenir un bien en deçà de cette valeur fixée par les lois naturelles de l'économie.

- Libre-échange et libre circulation des hommes, des biens et de la monnaie sont les bases indispensables d'une économie saine et prospère. Tout doit se vendre et s'acheter dans le respect de ces valeurs et des lois du marché régi par l'offre et la demande.

- La monnaie est un bien d'échange dont la nature est de circuler. Nul ne devra faire dormir et stagner ses richesses à moins de les faire fructifier.

- L'intérêt général d'une société n'est rien d'autre que la somme des intérêts personnels de chacun de ses membres. Tous les intérêts personnels devront ainsi être respectés et sauvegardés au nom de l'intérêt de tous.

- Nul homme ou organisation ne devra, par ses actes ou ses lois, venir altérer les principes naturels de l'économie et du marché.

- Poursuis et dénonce les serviteurs de Ranald. Le vol, l'escroquerie et les jeux d'argent sont des crimes tout autant que des blasphèmes.

Utilisation de sorts

Les serviteurs de Handrich s'illustrent bien plus par leur science que par leur sorcellerie. Handrich n'accorde en effet qu'assez peu de pouvoirs magiques à ses adeptes. Seuls les sorts de magie mineure suivants peuvent être utilisés par les prêtres de Handrich : Alarme magique, Don de langues, Luminescence, Renfort de porte, Verrou magique.

Les prêtres de niveau 2 et plus peuvent utiliser les nouveaux sorts suivants :

Bénédiction d'un marché

Niveau de sort : 2
Points de magie : 1 et plus.
Portée : Le périmètre d'un marché.
Durée : Jusqu'au coucher du soleil.
Composants : Un Disque d'or béni.

Par ce rituel, le prêtre va attirer sur un marché la bénédiction de Handrich. Tous les commerçants et visiteurs ayant dans la journée adressé une prière à Handrich se verront accorder un bonus à tous leurs tests de Marchandage, bonus égal au nombre de points de magie dépensés.

Œil expert

Niveau de sort : 2
Points de magie : 5
Portée : Toucher.
Durée : Instantané.
Composants : Un monocle de verre à travers lequel le prêtre devra inspecter l'objet du sortilège.

Le prêtre doit incanter ce sort sur un objet et inspecter celui-ci au moyen d'un monocle de verre. L'objet ainsi inspecté deviendra terne ou plus ou moins brillant selon sa valeur marchande réelle. La réussite de ce sort permet donc au prêtre d'avoir une idée très précise de la valeur d'un objet. L'incantateur aura, de plus, une connaissance intuitive de l'origine et l'histoire de cet objet.

Doigts d'or

Niveau de sort : 3
Points de magie : 1 et plus.
Portée : Personnel ou toucher.
Durée : 1 heure par niveau de l'incantateur.
Composants : Un fil d'or noué autour de l'index de la main directrice.

Le prêtre peut jeter ce sort sur lui-même ou sur toute autre personne consentante qui devra garder le composant sur lui pour toute la durée d'effet du sort. La Dextérité de la personne sur laquelle est incanté le sort augmente de 1 par point de magie dépensé.

Prestance

Niveau de sort : 3
Points de magie : 1 et plus.
Portée : Personnel ou toucher.
Durée : 1 heure par niveau de l'incantateur.
Composants : Un ruban de soie noué autour d'un Disque d'or.

Le prêtre peut jeter ce sort sur lui-même ou sur toute autre personne consentante qui devra garder le composant sur elle pour toute la durée d'effet du sort. La Sociabilité de la personne sur laquelle est incanté le sort augmente de 1 par point de magie dépensé.

Condamnation de Handrich

Niveau de sort : 4
Points de magie : 10
Portée : 48 mètres.
Durée : Instantané.
Composants : Un sceptre d'argent.

Tout individu se trouvant dans la portée du sort et étant désigné par le sceptre d'argent tenu par le prêtre sera immédiatement jugé

par Handrich. Si la personne désignée a volé durant la semaine précédente, sa main directrice se flétrira et deviendra noire, comme brûlée par des flammes invisibles, jusqu'à devenir inutilisable (perte sur la caractéristique Dex). Si la personne désignée a menti sur la valeur d'un objet ou a commis une escroquerie durant la semaine précédente, sa langue se flétrira de la même façon jusqu'à ce que la victime devienne irrémédiablement muette. Si la personne désignée est un serviteur de Ranald, tout son corps semblera se flétrir jusqu'à ce qu'il meurt dans d'atroces souffrances. Dans tous les cas, la victime aura droit a un test de contre-magie.

Compétences

En plus des compétences normalement accessibles, les adeptes de Handrich peuvent acquérir les compétences *Commerce* et *Numismatique* dès leur initiation.

Les compétences suivantes sont également disponibles aux initiés et prêtres selon l'aspect du dieu qu'ils privilégient.

- L'Opulent : Corruption, Charisme, Étiquette.
- Le Calculateur : Calcul mental, Évaluation.
- Le Maître artisan : Toute compétence relative à un artisanat.
- Le Faiseur de fortune : Orientation, Sixième sens.

Épreuves

Quel que soit l'aspect de Handrich qui est vénéré, les épreuves imposés par cette divinité seront la plupart du temps relatives à la recherche et à l'acquisition de nouvelles richesses. Handrich pourra également souhaiter que soit mis à jour et condamné un adepte plus ou moins important de Ranald.

Grâces divines

Handrich favorisera particulièrement les compétences relatives au culte et à ses différents aspects. Certaines grâces divines pourront également prendre la forme d'une augmentation temporaire de la Sociabilité, de l'Intelligence ou de la Dextérité.

Une grâce divine particulièrement importante pourra se traduire par la découverte de renseignements, documents et/ou secrets permettant de trouver un trésor ancien ou un important gisement de minerais précieux.

L'ordre des Francs-Naniques : Organisation mystique très liée au culte de Grugni, l'ordre des Francs-Naniques constitue une fédération des négociants et corporations de métier d'origine naine. Si l'ordre est assez peu important par le nombre de ses membres (tous nains), il exerce en revanche une influence considérable sur la vie économique de Marienburg et a de même une place non négligeable dans son histoire.

Fondé par les premiers colons et réfugiés nains fuyant la Norsca ou les Montagnes du Bout du Monde, l'ordre a su croître durant toute sa longue histoire jusqu'à accueillir près de 500 nains. C'est à ces derniers que Marienburg doit notamment la construction du Grand Pont ainsi que celles des temples de Manann et de Handrich.

Le représentant de l'ordre au sein du Conseil des bourgmestres, appelé *Grand Ancien*, est élu tous les dix ans par les Conseils réunis des différentes guildes fédérées : celles des engingneurs, des tailleurs de pierre, des forgerons et des armuriers.

L'ordre possède logiquement la suprématie du commerce des matériaux de construction et des minerais. Très populaire parmi la population marienbourgeoise, l'ordre des Francs-Naniques reste toutefois assez distant vis-à-vis de la politique tant que celle-ci ne remet pas en cause ses intérêts économiques.

Inutile enfin de préciser que l'ordre est un ennemi déclaré du clan Aelendalis. Le Grand Ancien actuel, Kern Hagum, s'est d'ailleurs récemment illustré en obtenant du Conseil des bourgmestres que l'entrée du quartier nain soit dorénavant interdite aux elfes des mers.

- *Zone d'influence : Grand Roc.*
- *Activités : Exploitation minière - Commerce des minerais et matériaux de construction - Travail de la pierre et du métal - etc.*

Le clan Aelendalis : Ibérion Aelendalis d'Atlantaël est depuis plus d'un siècle le dirigeant incontesté de la communauté d'elfes des mers présente à Marienburg. Occupant une place à part dans la cité et bénéficiant de nombreux privilèges, les elfes des mers ont su obtenir un rôle non négligeable dans la politique marienbourgeoise grâce à leur connaissance inégalée de la navigation et de la géographie des différents continents du Monde Connu.

C'est sans aucun doute les quelques secrets et connaissances délivrés au compte-gouttes par la noble famille Aelendalis d'Atlantaël qui permettent aujourd'hui à Marienburg de posséder la suprématie incontestée du commerce maritime à travers le monde.

Isolée sur deux importantes îles du delta, la communauté elfe des mers possède ses propres lois et sa propre milice. Peu d'humains sont tolérés sur les îles elfes et ces dernières restent donc encore largement inconnues et mystérieuses. On raconte toutefois que la famille Mauléon a d'assez bon rapports avec le clan Aelendalis, ce qui expliquerait la suprématie de la guilde Mauléon dans le secteur de la navigation et de la construction navale.

Le clan Aelendalis reste spécialisé dans le négoce de tous les produits et denrées importés depuis les continents les plus éloignés tels Cathay et la Lustrianie, ainsi bien évidemment que les légendaires royaumes elfes.

- *Zone d'influence : île Verte - Atlantaël.*
- *Activités : Importation de denrées rares et exotiques - Exportation de minerais - etc.*

Les cultes de Marienburg : Les deux plus puissants cultes présents à Marienburg sont incontestablement ceux de Manann, dieu des mers, et de Handrich, dieu des échanges et du commerce.

La cité souveraine constitue en effet la capitale religieuse de ces deux religions. Manann comme Handrich possèdent donc à Marienburg les plus grands temples qui n'aient jamais été construits en leur nom.

Cité gigantesque et cosmopolite, Marienburg accueille également les cultes plus modestes de nombreuses autres divinités telles que Verena, Morr, Myrmidia, Shallya et Ulric.

Le temple de Sigmar est, quant à lui, resté à l'abandon depuis l'an 2429, la présence de ce culte n'ayant plus de raison d'être depuis que les Marienbourgeois ont renoncé à la protection divine du fondateur de l'Empire. Certains voyageurs en provenance de l'Empire se rendent pourtant encore dans ce bâtiment désert pour y adresser quelques prières à leur dieu.

Les communautés non-humaines ont également leur propre lieu de culte. Les bâtiments de l'ordre des Francs-Naniques abritent ainsi un grand temple dédié à Grugni. La guilde Thiegaud a, elle, financé la construction d'un petit temple d'Esmeralda. Les îles des elfes des mers accueillent un temple imposant et, dit-on, magnifique, dédié à Mathlann, le dieu elfe des océans.

Marienburg, *cité sur les eaux*

Large de plus d'un kilomètre et demi alors qu'il atteint son embouchure, le majestueux fleuve Reik se divise en plusieurs bras pour former un vaste delta s'ouvrant sur la mer des Griffes. De nombreuses îles rocheuses s'élèvent sur toute la surface du delta, divisant le puissant Reik en de multiples cours d'eaux et canaux.

Voici plusieurs millénaires que, sur cet archipel, s'installèrent les premières communautés humaines; là où avant elles, les Hauts elfes avaient déjà établi une importante colonie qu'ils abandonnèrent au terme de la guerre qui les opposa aux nains. La plupart des fondateurs humains venaient de l'est, fuyant les belliqueuses hordes barbares umberognens et teutognens qui allaient fonder l'Empire plusieurs siècles plus tard. Les eaux profondes et poissonneuses du Reik offrirent ainsi à ces réfugiés une importante réserve de nourriture tout autant qu'une protection contre les assauts barbares.

D'autres réfugiés vinrent au fil du temps gonfler la population des nombreuses communautés installées sur les différentes îles du delta. Ceux là furent tour à tour les premiers ennemis de Sigmar et de l'Empire naissant, les immigrants voulant échapper au nouveau régime autoritaire de l'unité bretonnienne, puis les réfugiés civils fuyant les âges sombres de l'Empire ou les guerres de religion du sud du Vieux Monde. Instaurant et développant le culte de Manann, tous ces hommes trouvèrent dans les royaumes des eaux et des océans ce que leurs terres d'origine n'avaient pu leur offrir : la paix et la prospérité.

Malgré un désir d'indépendance et de paix profondément ancré dans leurs origines historiques, les multiples îles formant la prospère et toujours plus importante cité de Marienburg furent rattachées à l'Empire en l'an 542 du calendrier impérial. Alors que le culte de Sigmar atteignait son apogée, porteur de nombreuses promesses de croissance et de prospérité, la population marienbourgeoise voulut ainsi retrouver ses origines ethniques et culturelles, communes à celles de la population de l'Empire.

Devenue province impériale, Marienburg sut considérablement profiter du fulgurant développement politique et économique qui allait faire de l'Empire le plus puissant État du Vieux Monde. Unique port de mer de cette nation, dominant l'embouchure du Reik qui constitue toujours la plus importante voie de communication du nord, Marienburg a une histoire étroitement associée à la croissance de l'Empire. C'est ainsi qu'avec le développement et l'hégémonie de la civilisation humaine sur ce continent, cette modeste cité de pêcheurs allait découvrir et entretenir sa vocation de carrefour commercial incontournable pour toutes les marchandises transitant dans le nord du Vieux Monde.

L'importance toujours plus considérable des échanges et du , commerce entre les nations, largement favorisés par le développement de la navigation fluviale et maritime, allait donc permettre à Marienburg de devenir la plus remarquable illustration de la croissance et des progrès fulgurants de l'Humanité, nouvelle maîtresse du Vieux Monde.

Au début du 25ème siècle, Marienburg était devenue le plus important port du continent tout autant que la plus grande, puissante et riche cité connue. Son influence et son rayonnement considérable dans tout le Vieux Monde lui permirent d'acquérir progressivement toujours plus d'avantages et d'autonomie politique vis-à-vis de l'administration impériale. En l'an 2429, les riches et puissants marchands de la cité souveraine, non contents de régir et dominer l'économie du Vieux Monde, prenaient habilement et dans le calme le pouvoir politique, constituant aux noms de Manann et de Handrich un gouvernement bourgeois tirant toute sa légitimité de sa seule puissance économique.

Bien que tout recensement soit particulièrement difficile dans un pareil endroit, on estime que la population de Marienburg a largement dépassé en l'an 2515 le seuil des 30.000 âmes. Cité des marchands et des marins, cité bâtie sur les eaux, abritant plusieurs ports et des kilomètres de docks encombrés par des navires ayant navigué sur toutes les mers, Marienburg est une gigantesque agglomération cosmopolite et prospère. Les tavernes humides, bruyantes et enfumées des marins en bordée y côtoient les opulentes et somptueuses résidences des grands marchands, véritables petits palais dont l'architecture et le style s'inspirent de toutes les cultures humaines. Elfes des mers, nains, halfelings, pèlerins humains de tout le Vieux Monde, marchands d'Arabie et de Cathay, toutes les races et les civilisations sont représentées ici dans un étonnant et paisible brassage de cultures et de traditions. Si aucun incident grave ne semble jamais devoir troubler la plus cosmopolite des cités, c'est que l'endroit est intégralement dédié aux échanges et au commerce : chacun y oublie un moment ses origines, ses traditions et ses cultes pour les besoins des affaires ou, simplement, pour découvrir avec émerveillement les hommes et marchandises arrivant de tout le Monde Connu et partant vers chaque continent : mosaïque chamarrée et changeante de toutes les merveilles, de toutes les esthétiques, bizarreries et coutumes étranges du Monde.

Illustration remarquable de la suprématie incontestable des transports maritimes, Marienburg est entièrement bâtie sur les îles du vaste delta du Reik. Les bâtiments de la cité semblent flotter au gré du calme courant des eaux, comme embarqués sur quelques magnifiques et immenses nefs de terre et de roche. Chaque île possède ses docks et les plus importantes accueillent chacune leur propre port de commerce. De nombreux canaux encombrés de milliers de petites embarcations laissent aux plus modestes navires des passages jusqu'au cœur même de chaque île. On dit communément que les Marienbourgeois se déplacent plus avec leurs bras, munis de rames, qu'avec leurs jambes. De nombreux ponts permettent pourtant aux chariots et aux piétons d'aller d'île en île.

Le Chenal Profond, coupant la ville en deux, reste la seule voie navigable pour les grands voiliers. Permettant de rejoindre le cours du Reik depuis la mer, il est lui-même enjambée par le Grand Pont, haute et superbe merveille architecturale dominant toute la cité.

Chaque île de la cité constitue presque une petite commune autonome possédant son propre style et ses particularités. De fait, ces îles étaient à l'origine des communautés indépendantes. Toutes sont aujourd'hui plus ou moins régies par l'une des puissantes guildes détenant le pouvoir politique tout autant qu'économique. Chacune des grandes familles ou corporations de marchands s'est en effet installée et investie sur ce qui constitue presque un territoire exclusif. De nombreuses îles portent ainsi le nom de la famille dominante à laquelle la population doit, entre autres, la construction de nombreux bâtiments et monuments ainsi que l'entretien des rues. C'est largement à la prospérité de ces guildes que la cité doit de respirer elle-même la richesse et l'abondance. Point commun à la majorité des îles, les rues sont larges et soigneusement pavées, les maisons dont les façades sont abondamment décorées semblent grandes et spacieuses, les parcs et places dédiés aux marchés ou aux promenades sont nombreux et étendus.

Si la population marienbourgeoise doit tout son confort et les luxueuses infrastructures de la cité aux puissantes guildes, ces dernières ont habilement su récupérer leurs investissements. Il n'est pas exagéré d'affirmer que les sept plus importantes guildes possèdent et entretiennent à elles seules plus de 80 % de la cité. Sachant mieux que quiconque tirer parti de ce capital, elles perçoivent ainsi directement quantités de taxes, droits et loyers qui viennent s'ajouter aux fabuleux bénéfices de leurs activités commerciales. Si la cité est soigneusement entretenue, si elle possède un performant système d'égouts et de canalisations d'eaux, si une quantité impressionnante de ponts et autres monuments uniques ont été bâtis dans le passé, si la milice de Marienburg est incontestablement la mieux équipée de tout le Vieux Monde, c'est avant tout la population et les visiteurs qui payent ce luxe sous la forme de nombreuses et coûteuses taxes.

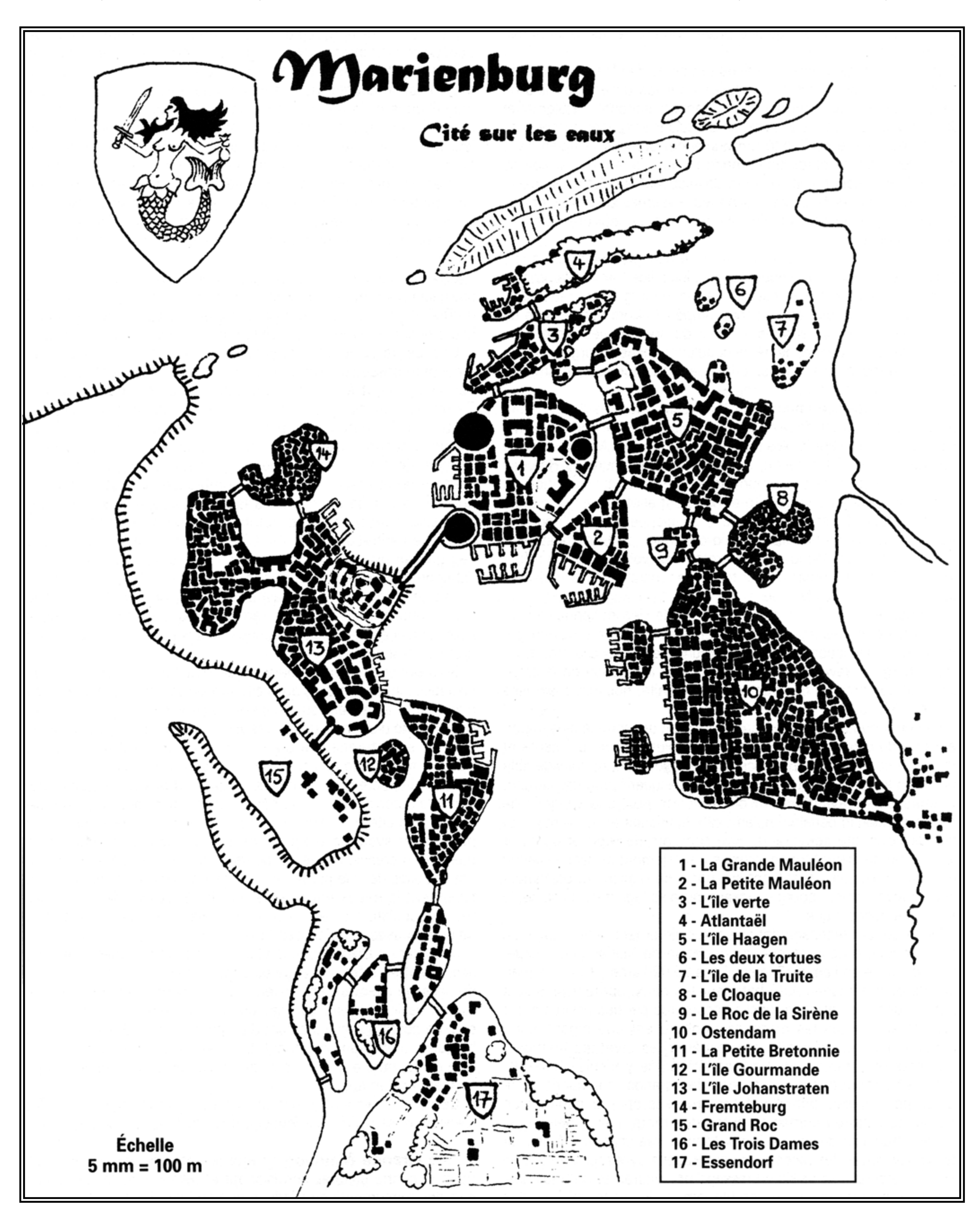
À l'instar du Grand Pont, la plupart des ponts de pierre de la cité accueillent en effet un péage où chacun doit s'acquitter d'une taxe de passage s'élevant en moyenne à 30 pistoles par homme, monture et essieu. Habiles calculateurs, les dirigeants de la cité savent qu'il en coûte au moins autant d'emprunter l'une des nombreuses barques ou barges transportant des passagers et des marchandises d'île en île, et une grande majorité de ces embarcations leur appartiennent également.

Comme le dit justement un fameux dicton régional : *"Tout s'achète et se vend à Marienburg, mais surtout, tout se paye !"*

1 - La Grande Mauléon : Cette île étendue est incontestablement le centre culturel, administratif et religieux de la cité. La plupart des monuments de Marienburg semblent vouloir y rivaliser de

grandeur et d'opulence, attirant un flot constant de voyageurs et de pèlerins. Les rues longeant les principaux canaux sont extrêmement larges et propres. Les façades élevées des bâtiments abondent en décorations, frises, colonnes, bas-reliefs et rangées interminables de gargouilles. Les patrouilles de milice sont omniprésentes sur toute l'île, effectuant des contrôles réguliers auprès des visiteurs et personnes à l'allure suspecte.

Dominant l'île comme toute la cité, c'est ici que s'élève l'un des plus magnifiques temples dédié à un dieu humain : le temple de Manann. Construit sur l'ancien sanctuaire érigé par les fondateurs de Marienburg, l'actuel bâtiment a largement été financé par la famille Mauléon. Mélange hybride de donjon et de phare, l'architecture du temple ne semble appartenir à aucun style défini, désorientant et médusant la multitude des pèlerins. On raconte que la haute



tour de pierre dominant le site n'a pu être construite que grâce à la science des plus puissants sorciers élémentalistes de l'époque. S'élevant à partir de la côte jusqu'à près de 60 mètres de hauteur, le bâtiment a été conçu et sculpté de façon à représenter une gigantesque trombe d'eau semblant vouloir atteindre les cieux. De nombreux artisans travaillent encore régulièrement à maintenir et renouveler la peinture recouvrant le temple, savant dégradé de bleus et de verts, étonnante palette de multiples teintes tour à tour mates et brillantes. La salle principale du culte se trouve au sommet de la tour, surplombée d'un large dôme de verre entièrement transparent. Véritable féerie de lumière et de couleur azur, le dôme très légèrement teinté offre aux pèlerins une vue exceptionnelle sur l'immensité plane et faussement paisible de la mer des Griffes. La salle du culte et son dôme atteste incontestablement de la nature magique du bâtiment, gigantesque œuvre d'art dont la splendeur fait dire à tous les fidèles et visiteurs que l'on ne peut, ici, qu'être touché par la foi et transporté dans un véritable état de grâce propice à la méditation et aux révélations mystiques.

Second temple de Marienburg par son importance, le temple de Handrich s'élève non loin du large pont de pierre qui enjambe l'un des bras du Reik pour atteindre l'île Haagen. S'il reste modeste par la taille, le bâtiment constitue en revanche une illustration saisissante de la richesse et de la prospérité marienbourgeoise. Construction circulaire de 20 mètres de diamètre mélangeant les styles architecturaux de Tilée et d'Arabie, le temple est surtout connu pour son large dôme intégralement recouvert d'or fin. Les colonnades des façades sont également remarquables, riches en frises et bas-reliefs offrant aux passants une vision de l'imagerie pieuse du culte. Le temple accueille en outre dans ses sous-sols un important établissement de crédit ainsi que la trésorerie de la cité. C'est également ici qu'est frappée la monnaie marienbourgeoise. Notons tout de même à l'intention des esprits cupides et ambitieux que le temple est sévèrement gardé et qu'il s'élève, de plus, en face de l'Hôtel principal de la garnison. Aucun Marienbourgeois n'a encore imaginé pouvoir pénétrer un jour par effraction dans cette véritable place forte qui renferme le plus somptueux et alléchant trésor de la cité.



L'île peut en outre se vanter de posséder deux importants ports. Le port de commerce se trouve au nord-ouest, faisant directement face à la mer. Le port militaire et la capitainerie principale de la cité se trouvent sur la côte sud. C'est à l'abri d'imposantes digues de pierre que reposent majestueusement les plus impressionnants galions de guerre de la cité, constituant sans aucun doute la plus moderne et mieux équipée des forces armées du Vieux Monde, même si ses effectifs sont encore loin de rivaliser avec la puissante armada bretonnienne.

Entre les deux zones portuaires s'élève le Grand Pont qui enjambe le Chenal Profond pour atteindre l'île Johanstraten. C'est incontestablement, avec le temple de Manann, la merveille la plus réputée de Marienburg. Gigantesque forteresse surplombant les eaux du Reik de plus de 30 mètres afin de permettre le passage des grands voiliers, il traverse le Reik à partir du sommet d'une haute tour s'élevant sur l'île Mauléon pour rejoindre la colline escarpée dominant l'île Johanstraten. Une petite voie pavée s'enroule en grimpant autour de la Tour du Grand Pont, autorisant ainsi le passage des charrettes à bras. Construit par les nains du Grand Roc, le Grand Pont a récemment été rénové et amélioré. Aujourd'hui couvert, il est construit sur deux niveaux différents et assume maintenant un rôle défensif et militaire, abritant plusieurs batteries d'artillerie tournées en direction d'éventuels envahisseurs venant de la mer. La tour accueille, quant à elle, une petite garnison militaire.

Autre bâtiment attirant l'attention des visiteurs, la résidence de la famille Mauléon rivalise de luxe avec le temple de Handrich dont elle est proche. Entourée d'un large parc dont les jardins à la bretonnienne font l'émerveillement de tous, la grande demeure de deux étages est ironiquement appelée *Petit palais* par les Marienbourgeois. À l'occasion, Elbe de Mauléon ouvre au public les grilles du parc, flattant ainsi son orgueil. Ce parc est également réputé pour accueillir les plus somptueuses fêtes et réceptions d'une famille qui a toujours apprécié de vivre dans le faste.

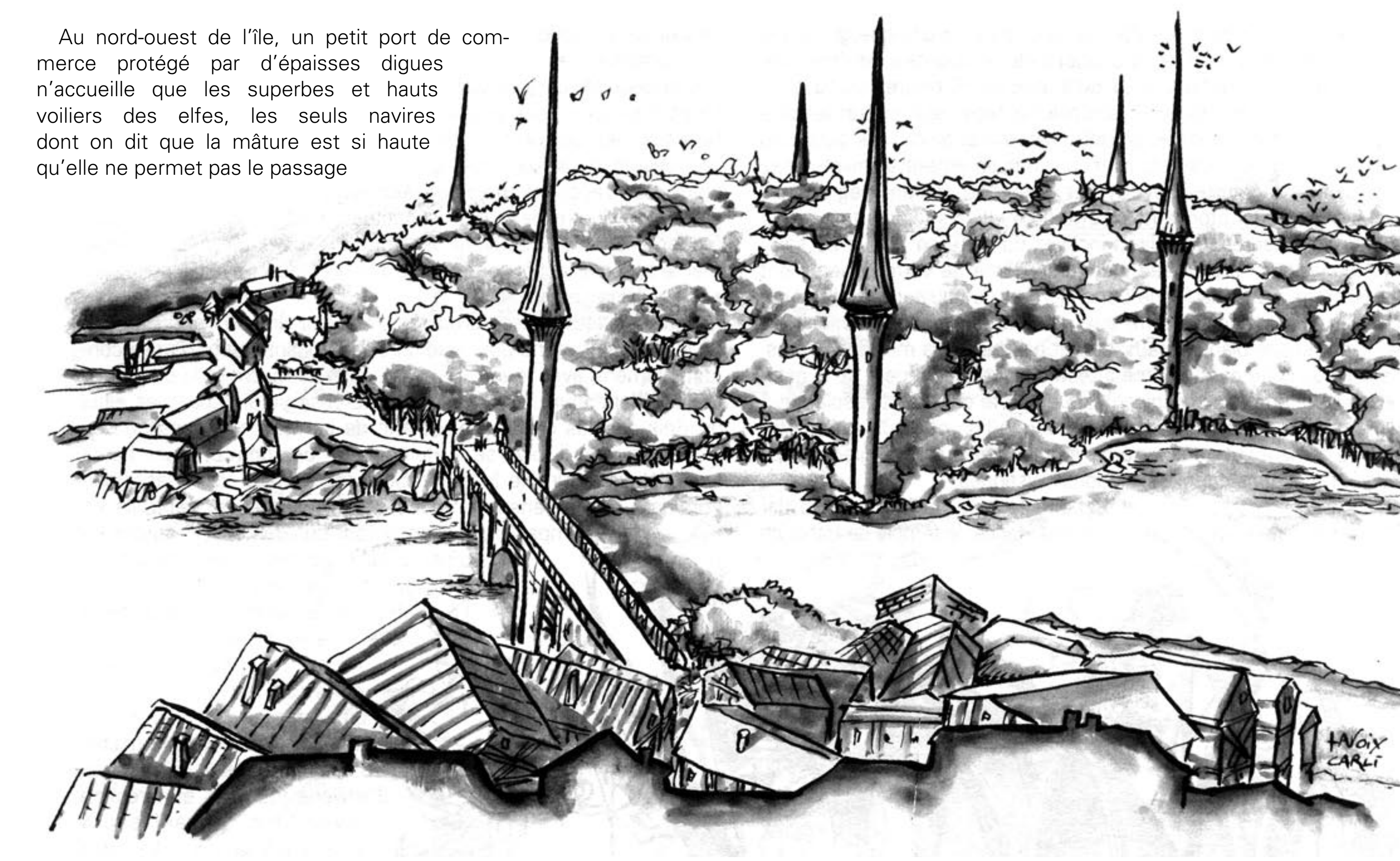
Outre les nombreux monuments et les grandes places pavées au centre desquelles trônent de magnifiques fontaines ou statues, la Grande Mauléon est surtout un quartier résidentiel de la haute bourgeoisie, où l'on ne trouve guère que des commerces de luxe ainsi que les plus chères et réputées des auberges et tavernes.

2 - La Petite Mauléon : Cette petite île riche et opulente est beaucoup plus industrieuse que sa grande sœur. Une grande partie des entrepôts et docks des familles Mauléon et Haagen se trouvent en effet ici. Derrière les larges rangées d'entrepôts réputés pour abriter les plus chères et rares des marchandises transitant par Marienburg, on peut découvrir un quartier qui reste principalement le siège d'une grande activité artisanale. Les ateliers des plus renommés et riches maîtres artisans de la cité se trouvent en effet sur la Petite Mauléon. On y rencontre notamment de nombreux orfèvres, joailliers et graveurs.

Très étroitement surveillée par la milice, cette île reste un endroit prospère et paisible où les quelques résidences appartiennent toutes à la riche bourgeoisie.

3 - L'île Verte : Territoire du, clan Aelendalis, l'île Verte constitue une espèce de zone franche entre la Marienburg humaine et l'île elfe d'Atlantaël. Sous juridiction des elfes des mers et sous contrôle de leur propre milice, l'île Verte reste parfaitement accessible aux humains. C'est en effet ici que les marchands elfes et quelques-uns de leurs artisans négocient et vendent leurs rares et chères marchandises.

Au nord-ouest de l'île, un petit port de commerce protégé par d'épaisses digues n'accueille que les superbes et hauts voiliers des elfes, les seuls navires dont on dit que la mâture est si haute qu'elle ne permet pas le passage



sous le Grand Pont. Les cargaisons importées par les elfes depuis tous les continents du Monde Connu sont débarquées ici et stockées dans de nombreux entrepôts de pierre. Formant derrière le port un petit quartier industrieux riche en activités se trouvent des commerces et de nombreux ateliers d'artisans au milieu de quelques résidences principalement humaines. Les rues sont larges et bordées d'arbres, donnant à l'endroit des airs de petit et luxueux village.

Toute la partie est de l'île est, elle, noyée dans la végétation d'un grand et somptueux parc boisé auquel l'île doit son nom. De larges allées pavées d'une pierre blanche et brillante mènent aux résidences bourgeoises qui s'élèvent çà et là dans ce parc. On y trouve quelques rares habitations humaines au milieu des maisons elfes à l'architecture élancée et lumineuse. Riches en somptueux vitraux dont la teinte majeure et récurrente reste le bleu azur, les résidences elfes s'illustrent par la hauteur et la finesse de leurs nombreuses petites tours, par la richesse de leurs bas-reliefs et frises sculptées, par leurs larges et multiples ouvertures soutenues par de fines colonnes intégralement gravées de motifs nautiques ou religieux. Une chose, enfin, frappe inévitablement tout non-elfe entrant dans ces demeures : chaque pièce est conçue pour flatter et enivrer les sens de celui qui y pénètre. De fait, le terme définissant le mieux l'architecture des elfes des mers et Hauts elfes est incontestablement la sensualité. De larges vitraux aux riches motifs permettent en effet à la lumière d'inonder l'intérieur du bâtiment à travers différents et savants filtres de couleur, donnant à chaque pièce une clarté incomparable et une ambiance lumineuse spécifique, teintée et nuancée, évoluant avec la course du soleil. De petits conduits d'air communiquant avec l'extérieur sont en outre présents dans chacune des pièces. Permettant l'aération constante de la demeure, ils ont surtout été conçus pour donner à chaque courant d'air ou légère brise une sonorité douce et particulière envahissant les intérieurs, mélange savant et calculé de sifflements musicaux, de plaintes à peine audibles ou de légers tintements de clochettes. Ces conduits sont également utilisés dans certaines pièces pour placer de petits encensoirs dont les odeurs fruitées ou épicées ajoutent encore à l'enivrement des sens. Le toucher même est un sens qui n'est pas négligé puisque la texture et les revêtements de chaque salle sont étudiés de façon à se marier avec les ambiances lumineuses et sonores. Chaque pièce est ainsi conçue pour plus ou moins flatter, ravir et enivrer les sens selon l'usage que ses habitants en font. Les demeures elfes sont ainsi à l'image de leurs habitants : élancées, compliquées, savantes, lumineuses et sensuelles, mais dont l'aspect reste, comme pourra invariablement le signaler tout nain, présomptueux, hautain et, par-dessus, tout fragile.

4 - Atlantaël : Rares sont les humains qui ont eu le privilège de mettre le pied sur Atlantaël. C'est en effet le domaine privé des elfes des mers. Un unique pont, sévèrement gardé par la milice elfe, permet d'y accéder depuis l'île Verte. De hautes et fines tours de pierre blanche s'élèvent sur tout le pourtour de l'île. Les Aiguilles (ainsi sont nommées ces tours par les Marienbourgeois) abritent, dit-on, les vigies elfes chargées de prévenir tout accostage clandestin. Plus proches cousins des secrets et mystérieux Hauts elfes, les elfes des mers ne tolèrent aucune intrusion. Les elfes sylvains sont en outre traités avec autant de dédain que les humains ou les nains.

L'aura de secret et de mystère qui entoure cette île attise bien évidemment la convoitise et l'intérêt de nombreuses personnes. On ne sait pourtant rien du sort des multiples inconscients dont la curiosité a été plus forte que la sagesse. Nombreuses sont les légendes et rumeurs que l'on colporte au sujet d'Atlantaël, histoires invariablement riches en merveilles antiques et trésors inestimables. Certains écrits historiques mentionnent que cette île aurait été habitée par les Hauts elfes avant leur départ du Vieux Monde. Les historiens affirment toutefois que la colonie des Hauts elfes était cependant bien plus importante que cette seule petite île. La théorie la plus répandue affirme donc que le reste de la cité antique aurait été enseveli sous les eaux par la puissante sorcellerie des forces chaotiques et démoniaques. Atlantaël pourrait donc vraisemblablement être le dernier lieu de la région où des vestiges Hauts elfes demeureraient présents et accessibles.

Depuis l'île Verte ou la Grande Tortue, l'observation de l'île où vit la famille Aelendalis et ses proches n'offre guère que la vision d'une importante et verdoyante forêt d'où s'élèvent quelques pointes de toiture fines et élancées. On ne peut toutefois manquer de voir l'alignement strict des hautes et blanches tours de garde ceinturant l'île. Sur la côte ouest, un petit port dédié à la plaisance

et quelques résidences à l'architecture elfe restent les seuls bâtiment observables en dehors de ces tours.

Quelques humains, dont le célébrissime Elbe de Mauléon, ont eu le privilège de poser le pied sur Atlantaël. Ils en ont tous ramené des témoignages très différents sur tous les points. L'attention admirative et les innombrables questions dont ces privilégiés ont fait l'objet leur auraient-elles fait perdre leur humilité et leur honnêteté ? À supposer qu'il n'y ait rien d'extraordinaire sur Atlantaël, ils ont sans doute inventé quelques somptueuses merveilles pour ne pas décevoir un auditoire attentif et pressant, en proie au démon de la curiosité et de la convoitise... à moins que ce ne soit là le résultat incroyable de l'ancienne et puissante magie des elfes.

5 - L'île Haagen : À l'est des Grande et Petite Mauléon, l'île Haagen est grande, divisée elle-même en différents quartiers. Résidentielle et bourgeoise au nord, l'île est populeuse et industrieuse au sud. C'est le fief ancestral de la riche famille Haagen. La spacieuse et luxueuse résidence des Haagen s'élève sur la côte nord-ouest de l'île, non loin du large pont de pierre qui rejoint la Grande Mauléon. Riche en parcs, kiosques et fontaines, cette partie de l'île légèrement vallonnée constitue un haut et luxueux quartier bourgeois. En descendant vers le sud, les maisons deviennent plus modestes et les ateliers et commerces plus nombreux. Le centre de l'île abrite plusieurs vastes places sur lesquelles se tiennent régulièrement les plus importants marchés de la ville. Considérablement plus pauvre, le sud de l'île accueille de nombreux entrepôts et manufactures s'élevant au milieu des vieux bâtiments des classes les plus défavorisées.

C'est en outre sur cette île que s'élève le temple abandonné de Sigmar, à quelques centaines de mètres du pont menant à la Petite Mauléon. Si plus aucun prêtre n'y officie par décision du Conseil des bourgmestres, le bâtiment reste toutefois visité et quelque peu entretenu par les fidèles de passage.

6 - Les deux Tortues : La Petite et la Grande Tortue sont deux petites îles dont la forme et le relief évoquent de façon flagrante la carapace dudit animal émergeant des eaux. Aucun pont ne permet d'accéder à ces deux petits îlots sur lesquels ne s'élèvent que quelques modestes maisons de pêcheurs. Des docks en bois ont toutefois été aménagés afin de permettre l'accostage et l'amarrage des nombreux petits bateaux de pêche et barques que l'on y trouve invariablement.

La Grande Tortue accueille une taverne du même nom dont la clientèle d'habitués se constitue de pêcheurs et de petits transporteurs fluviaux. Certaines rumeurs font état de la présence ponctuelle de petits trafiquants et de contrebandiers sur ces deux petits et paisibles morceaux de terre.

7 - L'île de la Truite : Appartenant à la cité de Marienburg, c'est une île isolée sur laquelle est installé un petit village de pêcheurs, aux allures rurales. Son modeste et vieux port ne peut accueillir les plus grands navires de pêche.

Avec une densité de population particulièrement faible et une vie paisible et monotone, cette communauté toute simple semble échapper à la domination des puissantes guildes, tout autant qu'à l'activité et l'agitation débordantes du reste de la cité.

8 - Le Cloaque : De nombreuses îles possèdent leur propre quartier misérable ou bas-fonds. Le Cloaque est une île qui constitue à elle seule, sur toute sa surface, le plus misérable et sordide bas quartier de Marienburg.

L'île doit son nom à sa nature marécageuse tout autant qu'à l'absence de systèmes d'égouts. L'humidité et la moisissure suintent de toutes parts sur le pavé boueux et chaotique comme sur les branlantes et fragiles habitations de pierre et de bois. L'ensemble des rues constitue comme les eaux du Reik, une vaste décharge d'ordures et d'immondices.

La prospérité de Marienburg n'est pas, en effet, à la portée de tous et bon nombre d'immigrants attirés par les richesses et les merveilles de la cité s'en sont bien vite aperçus. Seules les guildes et les anciennes familles de la cité se partagent les énormes profits tirés de la prospérité marienbourgeoise. Les nouveaux venus ont souvent bien du mal à se faire une place dans cette gigantesque agglomération dominée par les grands monopoles des guildes. Les pauvres et les démunis sont bien mal accueillis à Marienburg et, face à l'impossibilité financière de trouver au moins un modeste logement, on leur désigne généralement du doigt la direction du Cloaque.

Siège de la misère et de la petite criminalité, le Cloaque constitue un véritable ghetto où les autorités entassent les démunis, les marginaux et les criminels qui n'ont pas su se faire leur place ailleurs. Véritable cour des miracles régie par la seule loi du plus fort, le Cloaque est le lieu de tous les crimes, de tous les maux et de bien des vices.

La milice de la cité se garde bien de pénétrer à l'intérieur de l'île, se contentant de sévèrement garder et contrôler les deux ponts de bois qui permettent d'y accéder. Son accès est interdit par la voie des eaux depuis quelques décennies et la milice fluviale patrouille régulièrement autour du Cloaque, bien plus pour s'assurer que personne n'en sorte sans contrôle que pour éviter que les gens n'y pénètrent.

9 - Le Roc de la Sirène : Ce petit îlot rocheux doit son nom à une vieille légende marienbourgeoise, légende qui est à l'origine même des armoiries de la cité. Petit quartier actif et bohème, cet îlot est bien plus un lieu de passage qu'un quartier résidentiel. Constituant, en effet, l'unique voie terrestre permettant de rejoindre les îles centrales de Marienburg depuis la rive est du Reik, le Roc de la Sirène abrite de nombreuses auberges et tavernes. Ce petit îlot agréable attire bon nombre d'artistes et de voyageurs qui constituent ainsi une population de passage créant une ambiance assez spécifique, faite de distractions, festivités et rencontres toutes aussi impromptues qu'enrichissantes.

Attirés par les récits d'aventures et les légendes colportées par les voyageurs du monde entier, c'est ici que les sorciers de Marienburg ont établi le siège de leur guilde.

10 - Ostendam : Ostendam n'est plus réellement une île depuis que d'imposants travaux ont comblé un petit bras du Reik, créant une large plate-forme de terre soutenue par deux digues de pierre et permettant ainsi d'accéder par voie terrestre à la rive marécageuse du fleuve. C'est sur cette bande de terre qu'a récemment été reconstruite la route de Middenheim. La presqu'île d'Ostendam est, sans aucun doute, la plus active et laborieuse partie de Marienburg. Bénéficiant du plus grand kilométrage d'appontements et de quais, Ostendam voit transiter par ses nombreux entrepôts la majorité des marchandises en provenance ou à destination de l'Empire et de l'est du Vieux Monde.

La côte donnant sur le Chenal Profond, longue de plus d'un kilomètre, abrite au milieu des entrepôts et de quelques ateliers une quantité impressionnante de petites tavernes de styles très divers. Une grande majorité de ces établissements constitue le lieu de rendez-vous des dockers et des marins, assurant dans cette partie du quartier une activité bruyante et une agitation hors du commun, de jour comme de nuit. Seules les deux petites îles proches de la côte, respectivement nommées Petite et Grande Caraque, peuvent accueillir les plus importants navires de commerce. Ces deux îles sont ainsi entièrement dédiées au transit et au stockage des marchandises.

En avançant vers l'est, on trouve de très nombreux ateliers d'artisans (principalement des artisans du bois ou du textile) ainsi que de grandes tanneries et manufactures de divers types installées au cœur du territoire de la guilde Volkarbeit. En approchant encore de la rive de Reik, le quartier devient plus résidentiel et les habitations plus dispersées, accueillant une population modeste appartenant aux classes moyennes. De larges et nombreuses places y reçoivent régulièrement d'importants marchés aux bestiaux.

Le temple d'Ulric à Marienburg se trouve au nord de l'Ostendam, faisant face au Roc de la Sirène. C'est un bâtiment relativement modeste et sobre, à l'aspect strict et martial. Les guerriers, militaires et miliciens de Marienburg viennent ici faire entendre leurs prières quand ils ne vénèrent pas Myrmidia, ici aussi populaire que le seigneur des Loups et de l'Hiver.

11 - La petite Bretonnie : Cette île doit incontestablement son nom au fait qu'elle accueille principalement une population d'origine bretonnienne qui a su imposer et préserver, au fil des siècles, sa culture et son architecture. Abritant un important port pouvant accueillir les plus imposants navires, cette île joue, en outre, pour la Bretonnie et tout le sud-ouest du Vieux Monde le même rôle que l'Ostendam pour l'Empire et l'est du continent. La quasi totalité du commerce à destination ou en provenance de la Bretonnie transite par cette île.

Toute la partie est de l'île est ainsi dédiée au stockage, au transport et au commerce des marchandises. Comme à l'ouest de l'Ostendam, de nombreuses tavernes profitent de l'activité importante du quartier, accueillant les dockers et les marins en bordée. L'ouest de l'île est beaucoup plus résidentiel. On y trouve, en outre, bon nombre de commerces et de petites échoppes. Fief incontesté de la guide Thiegaud, la grande partie de son activité économique est liée aux métiers de bouche et au commerce des denrées alimentaires. Bénéficiant de la réputation exceptionnelle de la gastronomie bretonnienne, l'île abrite donc une quantité impressionnante de boulangeries, pâtisseries, boucheries et charcuteries, tandis que les rues sont envahies par les marchands des quatre-saisons. C'est ainsi que l'île est également surnommée *"Grand Grenier"* par les Marienbourgeois.

12 - L'île Gourmande : Cette île est le quartier bohème de l'ouest de Marienburg. Proche de la grande université s'élevant au sud de l'île Johanstraten, elle est habitée et visitée par de nombreux étudiants. L'île doit surtout son nom au nombre considérable de tavernes, restaurants, cabarets et auberges qui attirent quantités d'artistes, bateleurs, voyageurs et visiteurs. C'est en effet ici que la gastronomie bretonnienne rejoint l'art culinaire des halfelings à l'occasion des plus nombreuses fêtes et plus somptueux festins de la cité. Le pourtour de l'île est intégralement occupé par les grands restaurants dont les larges terrasses dominent directement les eaux du Reik. De petits pontons de bois permettent aux barques et aux plus modestes navires d'accoster et de débarquer leurs cargaisons de visiteurs et fêtards puisqu'aucun pont ne rejoint l'île. Au centre de l'île s'élèvent de plus modestes et populaires établissements, qui cependant gardent tous une ambiance et un cachet particuliers. C'est également là que vit la majeure partie de la population halfeling de la cité dans de petites, mais coquettes, maisons.

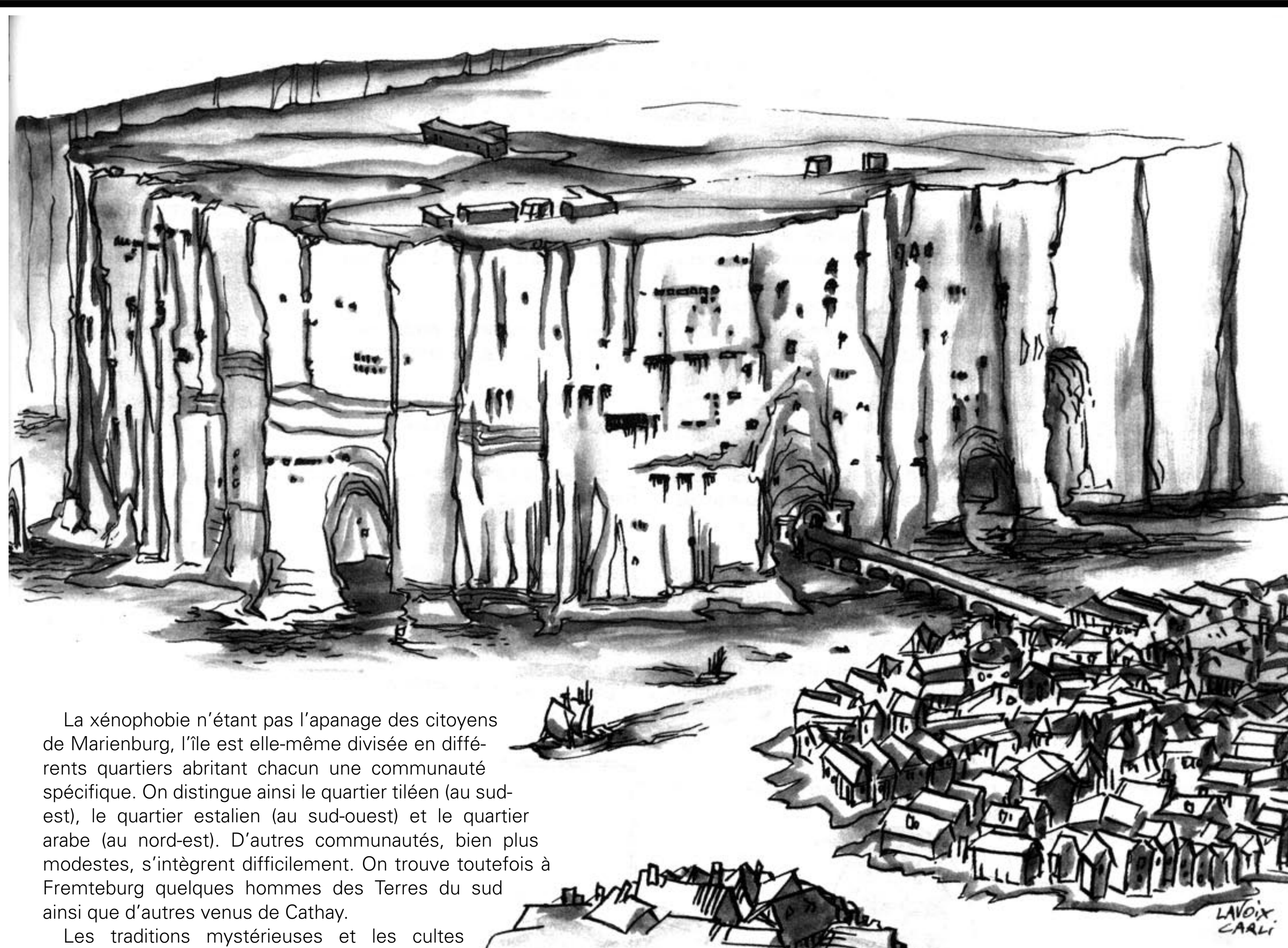
13 - L'île Johanstraten : Rattachée à la Grande Mauléon par l'unique et prestigieux pont traversant le Reik, l'île Johanstraten constitue, avec cette dernière, le centre culturel et administratif de Marienburg. Le splendide et riche Hôtel des Bourgmestres s'élève en effet au sommet du Mont Marienne, colline escarpée soutenant le côté ouest du Grand Pont. C'est dans ce bâtiment élancé et gothique que siège le Conseil de la cité.

Formant au sud du Mont Marienne un quartier bourgeois partagé entre une vocation résidentielle et culturelle, l'île abrite les temples de Verena, Shallya, Morr et Myrmidia. À sa pointe sud s'élève la grande université, faisant face à l'île Gourmande. Un petit port principalement dédié à la plaisance et au transport des passagers est également, sur la côte sud-est, le siège de la milice fluviale. Au milieu des grandes et cossues maisons bourgeoises, on distingue sans mal la splendide et luxueuse résidence de la famille Johanstraten.

À mesure que l'on remonte vers le nord de l'île, la population devient plus humble et le quartier plus laborieux, voué principalement à l'artisanat du bois. C'est ici, en effet, que l'on trouve les meilleurs menuisiers et ébénistes de la cité. Le nord de l'île accueille en outre les guildes de charrons, de tonneliers et de charpentiers, toutes sous la domination incontestée de la famille Johanstraten.

14 - Fremteburg : Cité des étrangers (traduction littérale du reikspiel *Fremteburg*), cette île accueille en effet la population la plus cosmopolite et diversifiée de Marienburg. Dans ces âges obscurs et barbares, le racisme reste un fléau majeur encore pratiqué par des populations ignorantes qui perçoivent la différence avec méfiance et frayeur. Reçus avec froideur et mépris, les nombreux étrangers et immigrants attirés en grand nombre par la prospérité marienbourgeoise se sont donc naturellement regroupés en petites communautés distinctes. La majorité des immigrants suffisamment riches pour échapper au ghetto du Cloaque ont trouvé à Fremteburg un asile sûr au milieu des leurs, un endroit presque familier pour eux, où ils retrouvent ensemble quelques reliques et témoignages de leur culture d'origine.

Face à la xénophobie ambiante, les populations de cette île ont beaucoup de mal à s'intégrer au sein des guildes et ainsi à trouver un emploi stable et lucratif. Par la force des choses, les habitants de Fremteburg sont donc contraints d'exercer un travail indépendant qui n'entre pas en concurrence avec les nombreuses activités des guildes. C'est ainsi que cette île abrite un très grand nombre de guides-racoleurs, de bateleurs, de domestiques, de colporteurs ou charlatans ainsi que de manouvriers et matelots indépendants. Toute cette humble population inonde, le jour venu, le reste de la cité pour s'acquitter de ces modestes et laborieuses activités.



La xénophobie n'étant pas l'apanage des citoyens de Marienburg, l'île est elle-même divisée en différents quartiers abritant chacun une communauté spécifique. On distingue ainsi le quartier tiléen (au sud-est), le quartier estalien (au sud-ouest) et le quartier arabe (au nord-est). D'autres communautés, bien plus modestes, s'intègrent difficilement. On trouve toutefois à Fremteburg quelques hommes des Terres du sud ainsi que d'autres venus de Cathay.

Les traditions mystérieuses et les cultes étranges qui se perpétuent sur l'île lui valent une exécrable réputation dans toute la cité. Il n'y a pourtant qu'assez peu de risques à visiter Fremteburg : la criminalité y étant, en fait, moins importante que dans le Cloaque, Ostendam ou la petite Bretonnie. L'île souffre principalement des rivalités entre les différentes communautés, rivalités dégénérant quelquefois en véritables batailles rangées.

15 - Grand Roc (Quartier nain) : Il était logique que les nains immigrants à Marienburg s'installent au sein de leur élément naturel. C'est ainsi que la grande falaise rocheuse dominant la rive ouest du Reik est devenue le lieu d'habitation de tous les nains résidant dans la cité.

Les ancêtres des nains actuels ont donc creusé les entrailles de la roche et construit un large et solide pont de pierre rejoignant les îles de Marienburg. Partant de l'île Johanstraten, le pont Grugni traverse un étroit bras du Reik pour rejoindre le pied de la falaise. Des centaines de tunnels sillonnent l'intérieur de Grand Roc, remontant jusqu'au sommet de l'élévation rocheuse. Les nains ont extrait, au fil des siècles, tous les minerais que recelait la roche et sont donc contraints aujourd'hui d'importer leurs précieuses et indispensables matières premières depuis les Montagnes Grises. Quartier en grande partie troglodyte, les trois quarts des habitations sont souterraines, tandis que les autres s'élèvent au sommet de la falaise. Le cœur de Grand Roc abrite, en outre, le temple de Grugni, dont l'accès reste réservé aux seuls nains.

S'il n'y a que les nains qui puissent résider à Grand Roc, le quartier est ouvert à tous les visiteurs (ou plutôt clients) à l'exception des elfes. C'est ici, siège de l'ordre des Francs-Naniques oblige, que l'on trouve incontestablement les meilleurs engingneurs, forgerons et armuriers, ainsi que les uniques tailleurs de pierre de la cité.

16 - Les trois Dames : Il s'agit de trois longues et étroites îles parallèles émergeant des eaux à l'endroit où le Reik reçoit les eaux d'un modeste affluent : la Meuss. Limite incertaine entre la ville et la campagne, ces trois petits quartiers de Marienburg ont des allures de villages. Les maisons ont été principalement construites le long des routes partant vers l'ouest sur chacune des rives de la Meuss. Les voyageurs peuvent y trouver quelques paisibles et grandes auberges ainsi que plusieurs relais de diligences.

17 - Essendorf : Aux portes de Marienburg, sur la rive ouest du Reik, Essendorf est un petit hameau indépendant principalement voué à l'agriculture et à l'élevage. Protégé des vents froids descendant du nord par les falaises dominant l'ouest de Marienburg, Essendorf profite d'une grande superficie de terres fertiles, riches en limon et sédiments déposés par les eaux du Reik.

La plupart de ces terres appartiennent à la guilde Thiegaud et la seule production agricole d'Essendorf suffit à nourrir près d'un quart de la population marienbourgeoise.

GUERRE FROIDE À MARIENBURG

Le convoi arrivera logiquement en fin d'après-midi devant les portes de Marienburg. Une massive forteresse de pierre s'élève sur la maigre bande de terre qui relie l'Ostendam à la rive ouest du Reik, assurant la protection de l'un des rares accès terrestres de la cité. Imposant bâtiment flanqué de hautes tours rondes, le Fort du Couchant est traversé en son centre par la large voie pavée rejoignant Middenheim.

Le convoi s'engouffrera lentement par les portes, sous les lourdes herses relevées. Les gardes inviteront les chariots à se

ranger sur le côté de la chaussée, dans la vaste cour intérieure du fort. Un officier saluera les meneurs du convoi avant de s'enquérir du contenu des chariots et de leur destination. À la vue des templiers du Loup Blanc, l'officier semblera soudain inquiet et nerveux. Son ton deviendra plus sec et ses propos plus autoritaires. Toute mention sur la destination finale de l'expédition, la Norsca, ne fera qu'aggraver ce brusque changement d'attitude. Après avoir ordonné à une dizaine de gardes de procéder à un contrôle rigoureux de chaque chariot, le lieutenant disparaîtra à l'intérieur des bâtiments.

La fouille minutieuse des chariots durera une bonne demi-heure. Le sergent supervisant le contrôle rejoindra à son tour les bâtiments après avoir prélevé la taxe de passage, laissant les gardes postés autour des chariots. Toute réclamation ou interrogation d'un P. J. ou d'un membre de l'expédition n'obtiendra qu'une réponse sèche et méprisante :

- "Taisez-vous et attendez ! Inutile d'aggraver votre cas. Nous vérifions si rien ne s'oppose à votre entrée dans la cité. Alors tenez-vous tranquille ou retournez d'où vous venez !"

Toute protestation un peu vive se soldera immédiatement par ce qui ressemble fort à une arrestation. Le personnage sera escorté jusque dans les bâtiments où il sera longuement interrogé sur l'expédition et ses différents membres. Si les réponses ne sont pas suffisamment étayées, l'interrogatoire se soldera par une mise au cachot pour la nuit, sous le prétexte de procéder à certaines vérifications d'usage avant d'autoriser l'entrée dans la cité.

Les P. J. devraient nettement avoir l'impression que cette expédition n'est pas la bienvenue à Marienburg.

Le lieutenant ressortira des bâtiments au terme d'une heure pour faire signe aux gardes de laisser le convoi entrer dans la cité.

Les chariots reprendront alors leur chemin et, empruntant la seconde porte du fort, fuiront l'ambiance martiale et oppressante de la cour pour plonger dans les rues populeuses de l'Ostendam.

À la sortie du fort, deux hommes en armes s'avanceront vers la tête du convoi et se présenteront à Garlic et Siegfried, l'un d'eux sortant de sous sa tunique un symbole religieux du culte d'Ulric :

- "Bienvenue à Marienburg, messires ! Nous sommes envoyés par le grand prêtre Maximilian Krieglitz du temple d'Ulric à Marienburg. Je suis l'initié Ehrlich van Herbst et voici l'initié Wiener Klunk..."

Les deux hommes seront sèchement interrompu par Siegfried, encore énervé par le comportement des gardes de la porte :

- "Quelle sorte d'initiés êtes-vous que vous cachiez les symboles du culte sous vos tuniques ?"

Ignorant le ton colérique de la remarque, Ehrlich répondra calmement et respectueusement :

- "Ne voyez pas une offense là où il n'y en a pas ! Le grand prêtre vous exposera sans doute les difficultés que connaît notre culte à Marienburg. Je suis justement chargé de vous conduire jusqu'à lui. Quant à Wiener, il guidera les chariots et les colons jusqu'au caravansérail de la Grande Caraque."

Garlic et Siegfried, accompagnés par les P. J. et les templiers du Loup Blanc, suivront donc Ehrlich jusqu'au temple d'Ulric, traversant



EHRLICH VAN HERBST

Humain - 28 ans - Initié d'Ulric

Ehrlich est un fier gaillard mesurant 1 m 85. Sa longue chevelure blonde tombe en cascade sur de larges et solides épaules. Son teint pâle et ses yeux bleu clair lui donnent l'apparence typique des Nordiques.

Issu d'une petite famille d'aristocrates locaux, Ehrlich doit à son éducation un maintien et une éloquence qui le distinguent du commun. Fidèle serviteur d'Ulric comme le fut son père avant lui, c'est un brillant initié qui devrait prochainement être consacré prêtre. Il espère ainsi suivre le glorieux exemple de son père, aujourd'hui décédé après quarante années de loyaux services dans l'armée de Marienburg et de foi sincère vouée au dieu des batailles.

Tout aussi valeureux guerrier que gentilhomme raffiné et diplomate, il est aujourd'hui l'un des plus proches initiés et amis du grand prêtre Krieglitz.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	42	4	4	10	45	1	40	50	38	35	45	50

Compétences

Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes de parade - Connaissance des parchemins - Éloquence - Équitation : cheval - Étiquette - Langage secret : classique - Lutte - Méditation - Héraldique - Théologie.

Possessions

Épée (arme simple) - Main gauche (D-2, Prd-10) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Vêtements riches - Symbole religieux du culte d'Ulric.

Religion

Ulric.

Alignement

Neutre.

l'Ostendam jusqu'à sa pointe nord, faisant face au Roc de la Sirène. Le convoi partira vers l'est, avançant laborieusement dans les rues étroites et populeuses.

Il faut environ une demi-heure pour rejoindre le temple d'Ulric à partir du Fort du Couchant, un temps qui sera toutefois suffisant pour que les P. J. se rendent compte que les Marienbourgeois ne semblent guère apprécier les fidèles d'Ulric. Le petit groupe, escorté par les templiers du Loup Blanc, semble incontestablement être la cible des regards inquiets, nerveux ou haineux des passants et des habitants croisés en chemin. Sur la route du groupe ostensiblement ulricain, certains badauds changent de direction, portes et volets se referment bruyamment, les voix des conversations se transforment en secrètes rumeurs. Tout personnage possédant la compétence *Acuité auditive* ou réussissant un test d'écoute (bruit léger) pourra percevoir quelques bribes de ces conversations murmurées, dont voici un exemple :

- *"Ces barbares n'ont-ils aucune honte pour s'exhiber ainsi ?"*
- *"Croyez-vous donc que les bêtes sauvages puissent éprouver ce genre de sentiments ?"*
- *"On raconte qu'ils boivent le sang chaud de leurs ennemis. On dit même que dans le nord, ils vivent et s'accouplent avec des hommes loups ou des mutants."*
- *"Que les démons les emportent !"*

Ehrlich semble ignorer l'attitude des passants. De fait, il calmera même un éventuel P. J. nerveux répondant aux provocations et tentera avant tout d'éviter tout incident.

Le groupe arrivera bientôt devant les murs massifs du temple d'Ulric. Alors que Ehrlich tambourine vigoureusement à la lourde porte fermée pour annoncer son arrivée, une voix sèche et anonyme s'élèvera de l'un des bâtiments voisins tandis qu'une pierre viendra frapper la monture d'un des templiers, faisant se cabrer nerveusement le cheval :

- *"Retournez dans vos montagnes sauvages du nord, barbares, pirates !... et laissez-nous vivre en paix !"*

L'un des battants de la haute porte cloutée s'ouvrira alors, permettant au groupe de s'engouffrer à l'intérieur de l'enceinte. Quoique modeste, le temple d'Ulric à Marienburg n'en reste pas moins, comme beaucoup d'autres, une véritable petite forteresse dont les épais murs crénelés, flanqués de plusieurs tours, abritent une cour intérieure carrée donnant sur la salle du culte et les différents bâtiments.

Les gardes salueront respectueusement le passage du groupe tandis que deux initiés s'approcheront pour s'occuper des montures. Ehrlich guidera alors les visiteurs vers la grande salle du culte.

Fidèle à l'agencement habituel des temples d'Ulric, la salle est carrée, surmontée par un lourd dôme de pierre où quelques étroites ouvertures laissent filtrer un peu de la lumière du jour. Râteliers d'armes et fresques relatant les plus grandes batailles se succèdent sur les hauts murs de pierre. La lueur vacillante du foyer central reste la principale source de lumière du lieu, apportant en outre un peu de chaleur au milieu de l'austérité glacée des pierres et de l'acier. Une impressionnante statue d'Ulric, gigantesque barbare nordique à la musculature saillante, s'élève sur le mur du fond, dominant la salle dans son ensemble. Deux loups de pierre se tiennent auprès du dieu, leur épaisse fourrure caressant ses jambes massives et inébranlables. Les reflets changeants et rougeoyants du feu viennent animer les fresques et la statue, nimbant ce lieu de l'aura de mysticisme et de pouvoir qui fait de tous les vrais temples des lieux magiques, des sanctuaires où la magie divine vient toucher les âmes et élever la foi, attestant de l'existence et de l'omnipotente puissance des déités.

Assis sur une stalle, le regard perdu dans les flammes, un prêtre à la stature puissante semble méditer. Seuls les profondes rides de son visage et de longs cheveux gris trahissent l'âge avancé de ce corps encore vigoureux. Il se redresse quand il est arraché à sa méditation par les échos bruyants de l'entrée du groupe. Revêtu de l'austère et traditionnelle robe des grands prêtres d'Ulric rehaussée d'une large peau de loup, l'homme s'avance à la rencontre de Garlic et de ses compagnons. Sans attendre que Ehrlich fasse les présentations, il dit d'une voix grave et rocailleuse, quelque peu enrouée et chevrotante :

- *"Bienvenue dans la demeure d'Ulric ! Je suis Maximilian Krieglitz. Je suis heureux de recevoir de si illustres visiteurs et vous envie de pouvoir ainsi glorieusement servir notre Seigneur par la noble quête et le long voyage qui vous amènent ici. Je serai ravi de pouvoir longuement discuter avec vous auprès du feu sacré, mais j'imagine que vous préférez auparavant vous défaire de vos bagages et prendre un repos mérité. Ehrlich vous accompagnera jusqu'à vos chambres. J'ai pris la liberté de vous loger au temple durant votre séjour, en attendant que l'Albatros soit chargé et prêt à appareiller. Quand vous vous serez mis à l'aise, nous pourrons dîner. J'ai songé qu'il vous serait plaisant de visiter un peu la cité et de goûter à la gastronomie locale. Aussi, nous pourrions emplir nos panses affamées chez un ami restaurateur de l'île Gourmande. Cela nous permettra de faire connaissance hors de l'ambiance froide et austère des réfectoires du temple. Je vous attends ici !"*

Ehrlich guidera le groupe jusqu'à de sobres cellules individuelles où chacun pourra déposer ses affaires et se délasser un moment en prenant éventuellement un bain dans les étuves du temple.

Tous se retrouveront à nouveau dans la salle du culte où Maximilian les attendra après avoir revêtu une tenue plus adaptée à la ville, plus neutre également, même s'il exhibe encore sur sa large poitrine un médaillon en argent dont la forme évoque le profil d'un loup, gueule ouverte et crocs en avant. Accompagné par le prêtre, le groupe sortira pour se rendre sur l'île Gourmande, empruntant la large et confortable barque d'un nautonier (batelier indépendant vivant à Marienburg du transport de passagers entre les différentes îles de la cité).

Sur le chemin, Maximilian questionnera les P. J. au sujet des événements du voyage depuis Middenheim et des nouvelles de l'Empire. Il écoutera avec attention les récits du voyage et répondra à toutes les questions qui pourraient lui être posées. Il éclairera de même les esprits des P. J. sur l'accueil froid et peu cordial qui leur fut réservé par les gardes et les habitants de Marienburg, présentant cependant les choses sous un angle assez personnel :

- *"Je crains malheureusement que votre séjour ici ne soit gâché par l'hostilité grandissante de la population à l'égard du culte d'Ulric. Plus encore que les fidèles d'Ulric, les Marienbourgeois craignent surtout les Norscans, sur le compte desquels circulent d'inimaginables rumeurs. La situation semble s'aggraver chaque jour. On raconte partout que des pirates norscans ont encore, il y a trois jours, attaqué un navire marchand de la guilde Johanstraten. Il y a une semaine, un village des Wastelands a été attaqué et brûlé par des pillards norscans. Je ne puis pourtant me résoudre à croire que les responsables de ces attaques soient des serviteurs du roi Gustav, à qui la Norsca doit justement d'être sortie de la barbarie des temps anciens. Je ne saurais dire pourquoi, mais les rumeurs et les accusations dont les Norscans sont l'objet n'ont jamais été aussi virulentes et nombreuses que durant ces derniers mois. Dans l'esprit de beaucoup, le culte d'Ulric est étroitement associé à la culture norscanne et à la personnalité du roi Gustav. De nos jours, Ulric est présenté comme un barbare sanguinaire dont la puissance brutale et primitive effraye les paisibles et prospères citoyens de Marienburg.*

Ainsi vont les choses ! Le temps qui passe semble vouloir reléguer les commandements et les valeurs d'Ulric dans le passé des âges révolus où chaque homme devait se battre pour survivre. Sommes-nous donc condamnés à voir aujourd'hui les nations et les cités modernes effacer de leur histoire les exploits héroïques et les gloires guerrières qui ont fait avant cela leur grandeur et leur puissance ? Avec la fin de ma vie, je vois agoniser et disparaître les valeurs qui font les grands et les vrais hommes. Nos seigneurs et souverains ne sont plus d'héroïques guerriers dont la puissance et la sagesse rayonnaient sur leur empire, à l'instar de Sigmar. Les

MAXIMILIAN KRIEGLITZ



Humain - 54 ans - Grand prêtre d'Ulric du temple de Marienburg

Malgré son âge avancé, ses longs cheveux gris, son visage considérablement ridé et rongé par les années, Maximilian a su garder la vigueur et l'énergie du guerrier qu'il était dans le passé. Le temps n'a pas voûté son dos et amoindri ses forces. Du haut de ses 1 m 90, Maximilian se tient toujours droit, sa broussailleuse barbe grise descendant sur un torse encore bombé par une puissante musculature.

Issu d'une modeste famille d'artisans forgerons de Marienburg, il se découvrit très tôt une véritable vocation pour les armes que son père façonnait avec art. Il décida donc de s'engager dans l'armée marienbourgeoise dès que son âge le lui permit. Son père avait pourtant besoin de la précieuse main d'œuvre que constituait Maximilian à la forge. Il s'opposa donc à son choix, faisant même pression auprès d'un de ses amis, officier, afin que l'engagement de son fils soit rejeté. Prenant très mal la chose, le jeune adolescent fuit la demeure familiale pour chercher asile auprès du culte d'Ulric. Il y trouva un endroit pour dormir et manger, commençant comme simple domestique chargé d'entretenir les râteliers d'armes du temple. Sa détermination à vouloir devenir un guerrier, à l'image des héros dont les contes qu'il avait lus, enfant, contaient les exploits, lui permit toutefois de réussir à s'initier au culte. Élève acharné et initié discipliné, il faisait la joie et la fierté de ses maîtres.

En 2482, les campagnes des Wastelands souffrirent considérablement des raids perpétrés par un important groupe de trolls. Les monstres semaient la terreur dans toute la région, attaquant les villages et les fermes isolées. En collaboration avec l'armée, le culte d'Ulric organisa une vaste battue pour débusquer et abattre ces trolls. Maximilian fut détaché comme aumônier à l'une des sections participant aux recherches. Le petit détachement dans lequel il se trouvait fut surpris durant une nuit par l'impressionnant groupe de trolls. Le capitaine commandant la section fut le premier à tomber sous les lourdes armes primitives des monstres. La panique gagna aussitôt les rangs des soldats dont le campement semblait encerclé. Sans grand espoir de survie, chacun se prépara à faire chèrement payer sa vie. Au cœur de la bataille faisant rage, Maximilian implora l'aide d'Ulric. Les rares survivants du combat s'accordèrent à dire qu'il fut entendu. Investi d'une vaillance et d'une force hors du commun, il terrassa un troll, parvenant par ce glorieux exemple à rallier les combattants et à leur redonner espoir. Deux autres de ces engeances chaotiques tombèrent sous les coups de hache de l'initié touché par la grâce divine.

Maximilian était devenu un véritable héros. Nombreux sont encore les Marienbourgeois qui se souviennent du jeune initié qui sauva les campagnes et les fermes des Wastelands en cette année 2482. L'exploit lui valut d'être ordonné prêtre dans les mois qui suivirent. Désireux de continuer à vivre par et pour le combat, il fit par la suite de nombreuses campagnes à l'étranger, partant notamment à plusieurs reprises pour les royaumes de Kislev.

Sa dernière campagne militaire remonte à huit années. Il fut alors désigné par Ar-Ulric pour prendre la succession du grand prêtre d'Ulric de Marienburg. Ce fut pour lui la fin d'une glorieuse carrière de guerrier dont il aime toujours se souvenir avec nostalgie. Maximilian est aujourd'hui un vieillard vivant principalement dans son passé. De fait, il n'apprécie guère le cérémonial et les aspects politiques qu'impliquent son titre actuel. Pourtant conscient du fait que le clergé d'Ulric à Marienburg traverse une grave et durable crise, il n'accorde que peu d'importance aux événements actuels. Si de nombreuses rumeurs frappent cruellement le clergé d'Ulric, associé dans bien des esprits à la culture norscanne, Maximilian reste toutefois un homme respecté par tous, Ulricains ou non, pour le souvenir que ses exploits passés ont laissé dans les mémoires.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	44	5	5	8	45	2	50	55	42	65	58	58

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes à 2 mains; armes de parade - Connaissance des parchemins - Conscience de la magie -Coups précis - Coups puissants - Désarmement - Éloquence - Équitation : cheval - Esquive - Étiquette - Incantations cléricales : niv. 1 à 3 - Langage secret : classique - Langue hermétique : magikane - Lutte - Méditation - Sens de la magie - Théologie.

Sorts connus
Flammerole - Luminescence - Zone de chaleur - Zone de froid - Aura de résistance - Boule de feu - Force de combat - Immunité aux poisons - Rafale de vent - Aura de protection - Zone de fermeté - Dissipation d'aura - Transfert d'aura.

Points de magie
27.

Possessions
Robes cléricales - Médaillon d'argent en forme de gueule de loup (ce symbole religieux magique offre à son porteur une PA de 1 point sur tout le corps. De plus, tous les tests de peur effectués par le porteur sont automatiquement réussis).

Religion
Ulric.

Alignement
Neutre.

nouveaux souverains sont de pitoyables intrigants maladifs terrés dans leur palais, craignant plus pour leurs richesses que pour leur peuple, préférant les intrigues de la cour aux gloires des champs de bataille, les avantages aux honneurs. Comment voulez-vous que la personnalité et les exploits héroïques de Gustav, le Guerrier Saint, ne fassent pas trembler de terreur égoïste ces misérables dirigeants ? Même leurs armées ne sont plus que des masses anonymes et sans âme, où la discipline et la stratégie priment sur les plus élémentaires des valeurs individuelles que sont le courage et la combativité. Les guerriers de ce temps sont devenus des soldats et prient Myrmidia tandis que leurs souverains vénèrent Handrich... Mais pardonnez-moi si je vous ennuie avec ces propos de vieux guerrier ulricain aigri ! La politique et ses intrigues m'ennuient d'ailleurs moi-même.

Pour en finir, il y a enfin cette prophétie qui circule dans tout Marienburg, colportée par de nombreux prophètes, devins et autres prédicateurs. On dit qu'un dénommé Méliadorchad viendra de l'Est jusqu'à la cité des marchands et montera vers le Nord pour y sceller le destin du Vieux Monde. La prophétie annonce des temps de guerre et de tourments. Sept cavaliers démoniaques seront libérés par Méliadorchad et descendront vers le Sud pour abattre les royaumes humains. Ce sera, dit-on, la fin d'un monde !

Si je vous parle de cette prophétie, c'est parce que tous les navires à destination du Nord sont aujourd'hui devenus suspects. Ils sont la cible des craintes ou colères populaires comme des tracasseries sans fin des autorités. Votre glorieuse et sainte quête a donc toutes les raisons de rencontrer bien des obstacles à Marienburg. "

Dîner sur l'île Gourmande

La barque des P. J. accostera bientôt sur les quais de l'île Gourmande non loin de la terrasse éclairée et bruyante d'un important et opulent restaurant. Une grande enseigne se balance au-dessus de la rue, évoquant la forme d'une grande hache. Les P. J. pourront y lire *"La tête de troll"*, nom qui fut donné à l'établissement par son propriétaire en mémoire des exploits de jeunesse de Maximilian. La tête empaillée d'un gigantesque troll domine d'ailleurs la salle intérieure du restaurant, accrochée au mur à la manière d'un trophée. Paul "Beau-cuissots", le propriétaire et cuisinier des lieux est un ami personnel de Maximilian. Il aime raconter à la clientèle l'histoire de cette tête de troll qui, dit-il, est celle-là même qui fut coupée par Maximilian lors d'un glorieux et désespéré combat dont il dut la victoire à sa foi pour Ulric, sauvant ainsi les campagnes wastelandaises des raids meurtriers de ces monstres.

Petit homme rondouillard et sympathique sous sa haute toque de chef cuisinier, Paul viendra saluer Maximilian et ses invités, accompagnant le groupe jusqu'à l'une de ses meilleures tables, sur la terrasse dominant les eaux calmes du Reik. Le vin sera offert par le patron et un menu alléchant, fleuron de la gastronomie bretonnienne, leur sera proposé.

Tout en dégustant la copieuse et savoureuse cuisine de Paul, les P. J. pourront plus amplement faire connaissance avec Maximilian et Ehrlich. Bons vivants, ces derniers feront couler le vin à flots et tenteront d'égayer un séjour commençant pourtant sous de sombres auspices. Maximilian abordera tout de même succinctement le sujet de l'expédition afin de mettre au point quelques détails :

- *"Nous nous rendrons demain à la Grande Caraque où vous pourrez faire connaissance avec le capitaine de l'Albatros et son équipage, tandis que je saluerais moi-même les colons vous accompagnant. Si tout se passe bien, le navire devrait être chargé et prêt à partir demain en fin de journée. Le capitaine Schwaldock compte appareiller après-demain matin après la cérémonie d'usage des prêtres de Manann. Les marins sont superstitieux et toute traversée importante doit faire l'objet d'une bénédiction d'un prêtre du dieu des océans. Le Conseil des bourgmestres a refusé l'entrée du port au navire norscan devant vous servir d'escorte. Vous le rejoindrez donc en pleine mer. Avec cette escorte, vous ne devriez pas avoir à craindre les pirates qui restent nombreux dans la mer des Griffes, qu'ils soient ou non norscans. La traversée jusqu'à la capitale du roi Gustav ne devrait pas excéder quatre ou cinq jours."*

Deux événements pourront cependant, à la discrétion du M.J., venir animer l'ambiance tranquille et détendue de cette soirée.

La prophétie de Méliadorchad : Cet événement est destiné à faire connaître aux P. J. la prophétie dont Maximilian leur a sans doute déjà parlé. Cet augure circule largement à Marienburg. Récupéré et colporté par un grand nombre de prédicateurs, de devins et même de charlatans, le texte varie parfois considérablement selon la personne qui le délivre, quelquefois jusqu'à ce que son sens change et évolue. Le premier homme a avoir eu cette vision de l'avenir et à en clamer son interprétation personnelle était toutefois sincère et inspiré. Les P. J. se rendront sans doute compte dans la suite de cette campagne que les faits annoncés par la prophétie ont de fortes chances de devenir la réalité de l'histoire du Vieux Monde. De même, ils ne savent sans doute pas que le nommé Méliadorchad voyage avec eux depuis Middenheim, comme ils ne se doutent pas encore que le texte de cette prophétie annonce également leur probable destinée personnelle. Le M.J. doit en effet savoir et garder à l'esprit que les cavaliers démoniaques décrits dans la prophétie ne sont autres que les P. J., tels qu'ils pourront le devenir dans le futur probable qui s'offre à eux au fil de cette campagne. Les descriptions de ces cavaliers tiennent toutefois plus d'un délire allégorique et ésotérique que d'une vision réaliste du futur. Les prophéties sont ainsi faites, mystiques, occultes et énigmatiques, riches en symbolique, à l'image des visions ou des rêves qui les font naître et se répandre : incapables de nous offrir un avenir inéluctable et précis, mais ouvrant un instant le Grand Livre des Destinées à ceux qui savent en déchiffrer le contenu.

Afin de respecter la logique de cette prophétie, le M.J.



pourrait donc être amené à modifier le texte présenté ci-dessous. Le nombre des cavaliers décrits dans la prophétie doit être en effet égal à celui des P. J. De la même façon, chacune des descriptions de ces cavaliers doit se rapporter à un P. J. correspondant par certains détails et/ou références plus ou moins symboliques. Dans le texte ci-dessous, chacune des descriptions cadre avec les P. J. décrits dans la première partie, dans le même ordre que celui dans lequel ils ont déjà été présentés.

- "Méliadorchad ! Craignez le nom maudit de Méliadorchad..."

Les P. J. entendront cette voix chevrotante s'élever depuis la rue qui longe la terrasse du restaurant. Ils pourront se retourner pour apercevoir un vieil homme barbu voûté sur un bâton de marche. Il est revêtu d'une simple tunique de bure usée. Ses cheveux gris forment une longue tignasse broussailleuse et grasse descendant jusqu'au-dessous de ses frêles épaules. Un bandeau de tissu lui recouvre les yeux. Comme s'il avait senti la présence des quelques groupes de badauds s'arrêtant dans la rue pour écouter son discours, le vieil aveugle reprend de plus belle, se redressant en brandissant son bâton :

- "Méliadorchad ! Craignez le nom maudit de Méliadorchad ! Par celui qui le porte arrivera le malheur pour les hommes de ce temps ! Les ténèbres d'un âge de guerres et de tourments s'abattront sur le Vieux Monde. Tremblez puissants ! Fuyez tyrans ! La fin de vos royaumes approche. Vos palais s'écrouleront sur vos têtes couronnées comme sur celles de vos plus humbles serviteurs.

Arrivant de l'Est, Méliadorchad fera voile vers les montagnes nordiques. Dans les abîmes insondables de ces massifs corrompus, il scellera le destin de Vieux Monde, libérant les cavaliers démoniaques qui descendront vers le Sud dans un sillon de cauchemars et de sang, abattant les nations du Vieux Monde dans un maelström de chaos.

Le premier cavalier montera le destrier au pelage d'albâtre qui guidera la horde sans nom. Il portera la balance de la justice car l'heure sera venue du jugement dernier. Priez vos dieux et implorez leur pardon pour vos fautes passées !

Le second cavalier montera un cheval noir à la crinière démente et ses sabots d'acier déchireront et piétineront la chair des condamnés. Il portera la hache du bourreau, car l'heure sera venue des châtiments. Repentez-vous avant qu'il ne soit trop tard !

Le troisième cavalier montera un sanglier à la fourrure sanguine dont la masse monstrueuse fera trembler les édifices. Il portera une infernale machine qui répandra son feu et sa lave jusque dans les plus obscurs et profonds souterrains. Les rats et leurs maîtres devront fuir leurs refuges séculaires car l'heure sera venue de dévoiler la corruption du monde. Fuyez les cités et leurs palais qui dégorgeront bientôt de toute la souillure qui s'y terrait.

Le quatrième cavalier montera un cheval blafard au souffle glacial et la terre gèlera et se fendra sous ses sabots cinglants. Il portera la grande épée dont l'acier froid cherchera le cœur insensible des possédants et des avides, car l'heure sera venue de payer pour la misère imposée aux humbles par la cupidité des puissants. Délestez-vous de vos richesses dont le poids s'ajoute à celui de vos fautes !

Le cinquième cavalier montera le prince des destriers dont la robe sombre et changeante aux éclats maléfiques perdra les esprits dans d'indicibles cauchemars. Il portera la fine lame de la vengeance devant laquelle les têtes couronnées imploreront le pardon avant de rouler sans vie sur le marbre froid de leur palais, car l'heure sera venue de la fin des règnes, des dynasties et des tyrannies. Renoncez à vos titres, reniez vos seigneurs et brisez vos allégeances !

Le sixième cavalier montera la bête chétive et maladive dont les fièvres et les parasites se répandront en fléaux meurtriers sur le monde. Il portera d'une main le rameau dont les essences magiques soulageront les innocents et les clairvoyants comme elles tortureront les ignorants et les profanes; il portera, de l'autre main, le germe du monde nouveau qui naîtra sur les cendres de l'ancien, car aux tourmentes de l'apocalypse succédera pour les élus la paix d'un nouvel âge. Priez et priez encore pour le salut de votre prochain !

Le septième et dernier cavalier montera la démoniaque créature ailée dont les serres d'airain perceront les corps et déchireront les âmes. Il portera le sceptre de la damnation et condamnera les âmes impures à l'éternel tourment de l'exil, car justice sera faite dans les limbes et les abysses comme sur la terre des mortels. Priez et priez encore pour votre propre salut I

Méliadorchad est déjà parmi nous. Il avance sur les voies du destin malgré les obstacles et les menaces. Il libérera bientôt les sept cavaliers et avec eux viendront les guerres, les révoltes et l'agonie du Vieux Monde..."

Une patrouille de miliciens surgira alors dans la rue et dispersera la foule des curieux et des badauds. Le prédicateur sera arrêté et emmené, certainement jugé pour hérésie ou incitation au désordre. Les P. J. apprendront peut-être que la prophétie de Méliadorchad a tout dernièrement été dénoncée par le Conseil des bourgmestres de Marienburg comme une hérésie devant être condamnée. Il ne fait aucun doute que les autorités civiles et religieuses commencent à sérieusement redouter l'ampleur que prend cette prophétie comme elles craignent l'influence que son contenu pourrait avoir sur la population. Le texte ci-dessus n'exhorte-t-il pas en effet les humbles à se défier de leurs dirigeants, de leurs rois et de tous les puissants qui les exploitent ? On entend déjà parfois dans les rues certains mendiants maudire les bourgeois et souhaiter l'arrivée prochaine de Méliadorchad. Une grande partie des citoyens marienbourgeois, qu'ils soient modestes ou riches, craignent pourtant pour leurs biens, leurs maisons et leurs enfants. La prophétie a peuplé leur sommeil de cauchemars et d'angoisses. Ils prient quotidiennement pour que quelque dieu ou héros efface le nom maudit de Méliadorchad de la destinée du Vieux Monde. Marienburg baigne déjà depuis quelques semaines dans une ambiance oppressante et mystique faite de craintes superstitieuses et de pressentiments irrépressibles. Tout le monde semble intuitivement conscient que de tragiques événements se préparent.

Un vieux compte à régler : Cet événement ne peut, a priori, être mis en scène sans la présence de Luc de Valchevrière. Il apportera un peu d'action dans cette soirée et permettra aux P. J. de faire connaissance avec une concitoyenne grâce à laquelle il en apprendront peut-être un peu plus sur les relations diplomatiques de plus en plus tendues entre l'Empire et Marienburg.

Durant le repas, tout P. J. réussissant un test d'observation pourra se rendre compte qu'un homme attablé non loin observe leur table avec insistance depuis quelques minutes. L'attention de ce personnage semble particulièrement se concentrer sur la personne de Luc, au mépris de la présence d'une jeune et belle femme dînant en sa compagnie. Alors que le regard de Luc finit par croiser celui de ce curieux, l'homme se lève et s'approche d'un pas décidé vers la table des P. J., se plantant devant Luc de Valchevrière. Son regard sévère semble empli d'une haine irrépressible. Sa main se crispe presque machinalement sur la poignée ouvragée de la longue rapière qui pend à son côté :

- "Monsieur de Valchevrière, je présume ?... Je constate que vous ne semblez pas me reconnaître, mais j'espère que vous n'avez pas oublié un nom que vous avez jadis taché de sang : je suis le capitaine Hans von Strudell, de la garde impériale du Reikland ! Loués soient les dieux pour avoir exaucé une prière que je fais maintenant chaque jour depuis cinq ans. L'un de nous deux va, ce soir, franchir le portique du royaume de Morr !"

Sur ces mots, Hans von Strudell jette un gant de cuir au visage de Luc. Le combat semble inéluctable. La jeune dame accompagnant le capitaine von Strudell se lève et esquisse un geste pour empêcher ce duel, mais elle se rassoit presque aussitôt, visiblement résignée.

Dans tout le Vieux Monde, le duel reste un usage établi et parfaitement légal, quoique réservée à l'aristocratie. Personne, donc, ne tentera de l'empêcher. Les regards de toute la clientèle sont

HANS VON STRUDELL

Humain - 42 ans - Capitaine de la Garde Impériale du Reikland

Grand et fin, toujours droit comme un I, le torse bombé, Hans est un personnage autoritaire au maintien strict : l'archétype de l'officier. Ses cheveux noirs, coupés courts et soigneusement coiffés, commencent à se faire grisonnants avec l'âge. Ses yeux bleus ont une expression perçante et froide. Ils n'éclairent en rien son visage sévère où le temps a déjà creusé quelques rides.

Issus de l'aristocratie locale du Reikland, les membres de la famille Von Strudell ont toujours consacré, par tradition, leur vie à l'armée et au service de l'empereur. Hans n'est d'ailleurs pas peu fier d'être l'un des capitaines de la glorieuse garde impériale du Reikland. Son fils, Franz, serait actuellement sous ses ordres si ce qu'il considère comme une petite raclure d'aventurier ne l'avait pas abattu lors d'un duel il y a quelques années. Hans a gardé de ce tragique événement une rancœur et une aigreur qui ont fait de lui une espèce de vieux fauve blessé et dangereux. Il a juré de retrouver un jour et d'occire ce Luc de Valchevrière qui tua la chair de sa chair.

Hans se trouve actuellement à Marienburg en service pour l'Empire, chargé d'escorter et d'assurer la protection du plénipotentiaire Ernst von Siegrendorf, délégué par l'empereur auprès du Conseil des bourgmestres afin de renégocier les accords commerciaux et économiques entre la cité souveraine et l'Empire. Durant les réunions de travail du plénipotentiaire, Hans sert de chaperon à la fille de Ernst von Siegrendorf, la jeune et belle Ludmilla, typiquement le genre de mission dont ce vieil officier aigri préférerait se passer.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	45	4	4	9	48	2	28	64	36	40	45	28

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes à 2 mains; armes de parade; escrime; lance de cavalerie - Bagarre - Coups assommants - Coups précis -Coups puissants - Éloquence - Équitation : cheval - Esquive - Étiquette - Héraldique - Langage secret : jargon des batailles.

Possessions
Rapière (I+20, D-1) - Main gauche (D-2, Prd-10) - Pistolet (P 8/16/50, FE : 3, Rch 3) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Vêtements riches - Chevalière en or gravé du sceau des Von Strudell.

Religion
Sigmar.

Alignement
Neutre.



tournés vers les deux hommes et un observateur attentif y percevra sans doute cette lueur malsaine qui trahit chez beaucoup un goût morbide pour le type de spectacle qui se prépare.

Le patron du restaurant aura fait quérir la milice et une petite patrouille arrivera quelques minutes plus tard, mais dans ce genre d'événement, le rôle de la garde se limite seulement à veiller à la régularité du combat et à ramasser les cadavres.

Le capitaine von Strudell se battra dans le respect des règles du duel. Il fera toutefois preuve d'une haine, d'une fureur et d'un acharnement hors du commun, sentiments qui tiennent plus chez lui du souvenir déshonorant de la défaite d'un von Strudell que du légitime chagrin d'un père ayant perdu son fils. Le M.J. pourra illustrer ce fait de la manière suivante : chaque fois que Hans est touché ou chaque fois que trois de ses attaques sont consécutivement parées ou évitées, un test de *Frénésie* devra être effectué sous son Cl. En cas d'échec, le capitaine von Strudell sera sujet à la frénésie jusqu'à la fin du combat.

Au terme d'un duel dont il est difficile de prévoir le résultat exact, la terrasse du restaurant retrouvera la sérénité et le calme un moment perdus et les clients reprendront tranquillement le cours de leur repas, commentant abondamment les prouesses des combattants. Admettons pour la suite du scénario que Luc de Valchevrière s'en est sorti glorieusement.

Si les P. J. ne prennent pas l'initiative d'aller à la rencontre de la jeune femme accompagnant le défunt Hans von Strudell, celle-ci ira elle-même au devant des P. J. :

- "Je sais que cela va contre les usages d'aborder ainsi sans entremise des inconnus et j'espère que vous m'en excuserez, mais vous reconnaîtrez que je vous dois d'avoir perdu mon escorte et le peu de compagnie que j'avais pour dîner. Loin de moi la volonté de salir la mémoire de ce fidèle et valeureux serviteur de sa Majesté Impériale, mais sachez que je n'ai point de rancune à votre égard. C'est à son orgueil et à sa vanité que le capitaine von Strudell a dû ce combat et son trépas. J'aimerais cependant connaître l'identité de ceux qui privèrent l'Empire des services d'un officier de valeur, car j'aurai quelques explications à donner à mon père qui est lui-même, à Marienburg, aux services de sa Majesté Impériale... Mais je ne me suis pas encore présenté : Ludmilla von Siegrendorf."

La rencontre des P. J. et de Ludmilla pourra se solder par de simples et formelles présentations comme elle pourra déboucher sur une sympathie mutuelle leur permettant de faire plus

LUDMILLA VON SIEGRENDORF

Humaine - 25 ans - Fille d'Ernst von Siegrendorf

Grande et belle jeune femme au corps fin et élancé, Ludmilla semble dotée d'une grâce naturelle remarquable malgré une toilette et des parures qui restent sobres pour une dame de son rang. Vêtue d'une robe de velours sans grande prétention, mais de bon goût, elle ne porte que quelques rares bijoux qui suffisent pourtant à mettre en valeur la fraîcheur de son teint. Ses cheveux auburn tressées en une longue natte descendant jusqu'à ses hanches, formant sur son front une simple frange encadrant un visage souriant aux traits agréables, percé de petits yeux noisette.

Si ce ne sont ses manières douces et délicates trahissant une noble éducation, rien dans sa sobre apparence n'affiche l'importance de son rang et de celui de sa famille. Les von Siegrendorf sont pourtant l'une des plus illustres familles de la noblesse impériale. Naturelle et énergique, Ludmilla attache peu d'importance à ses toilettes qu'elle préfère simples et peu encombrantes, comme elle méprise d'ailleurs ceux de son rang qui affichent fièrement et dignement leurs titres en cultivant de pompeuses et souvent hypocrites apparences de puissance et de richesse.

Dynamique et passionnée, elle cultive une grande complicité avec son père, ambassadeur de vocation et actuellement plénipotentiaire impérial. Ce n'est toutefois pas tant le goût de la politique et de la diplomatie qui pousse Ludmilla à accompagner son père dans tous ses déplacements, mais plutôt un attrait prononcé pour le voyage et l'étude des cultures étrangères. Elle est, dans ce domaine, une véritable érudite qui a poussé sa passion jusqu'à rédiger des carnets de voyage qu'elle illustre abondamment de croquis et de dessins.

La compagnie de Hans von Strudell, avec lequel elle ne partage aucun intérêt commun, l'ennuie passablement depuis son arrivée à Marienburg. Méprisant la présence de ce pompeux et vaniteux personnage, elle se contente donc de consacrer son temps à la visite de la cité, dressant d'habiles croquis de ses plus somptueux ou pittoresques bâtiments et quartiers.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	28	2	3	6	38	1	56	34	50	46	45	58

Compétences
Alphabétisation - Art (dessin) - Cartographie - Charisme - Éloquence - Équitation : cheval - Étiquette - Histoire - Langage secret : classique - Législations - Linguistique - Sens de la répartie - Théologie.

Possessions
Vêtements riches mais sobres - Matériel de dessin - Carnets de voyage.

Religion
Verena.

Alignement
Neutre.

amplement connaissance durant la fin de la soirée. Cela dépend principalement du comportement et des réactions des P. J.

Si Ludmilla et les P. J. finissent ensemble le dîner, ces derniers pourront en apprendre un peu plus sur les relations actuelles entre l'Empire et la cité souveraine de Marienburg. Le père de Ludmilla, Ernst von Siegrendorf, a en effet été dernièrement nommé plénipotentiaire impérial par Heinrich I[er] avec la mission de renégocier les actuels accords commerciaux entre les deux nations. L'empereur a en effet constaté, avec une certaine déconvenue, que le Conseil des bourgmestres revenait depuis peu sur de nombreux avantages commerciaux et fiscaux accordés dans un lointain passé à l'Empire par Marienburg. Certaines mesures récentes du Conseil tendent à rendre plus difficile et coûteuse l'importation par l'Empire de nombreuses marchandises transitant par Marienburg, sans que, bizarrement, les marchands de la cité souveraine y trouvent de réels bénéfices. Ces mesures sont principalement l'augmentation des taxes sur le transport des marchandises; la mise en place de contrôles plus stricts par les autorités de la cité, l'interdiction d'exporter de la poudre et tout type d'armement vers les nations du Vieux Monde. D'une manière générale, ces mesures frappent plus sévèrement les nations du nord du Vieux Monde, et particulièrement l'Empire pour lequel Marienburg est le passage obligé de toutes les marchandises importées depuis les autres continents.

L'empereur semble persuadé que ces mesures dissimulent une volonté politique qu'il n'arrive cependant pas à saisir, ne se doutant encore pas de l'influence toujours plus importante exercée par la Bretonnie sur la cité souveraine.

J-1 avant l'embarquement

Avec la fatigue du voyage et après la soirée de la veille sur l'île Gourmande, les P. J. se lèveront sans doute assez tard dans la matinée. Un copieux petit déjeuner leur sera servi dans le réfectoire du temple où Ehrlich van Herbst les rejoindra.

Le jeune initié semble grave et soucieux. Après les quelques politesses d'usage, il leur annoncera une bien mauvaise nouvelle :

- *"Il y a eu un grave incident la nuit dernière sur la Grande Caraque : une émeute ! La population s'en est pris aux membres de votre expédition. Il semble que tout cela a commencé par une bagarre entre des marins ivres et certains colons. La rixe attirant d'autres marins, des dockers et de nombreux habitants de l'île, la situation a, semble-t-il, dégénéré en une véritable bataille rangée. Les émeutiers ont tenté, heureusement sans succès, de jeter les colons dans les eaux du Reik et de couler l'Albatros. Ils prétendaient que les membres de cette expédition sont des alliés des barbares et pirates norscans. Certains criaient le nom de Méliadorchad, affirmant que le démon se trouve parmi les passagers de l'Albatros. La garde de la cité est intervenue tardivement et semble plus avoir pris le parti des émeutiers que celui des colons. Plusieurs des membres de l'expédition ont été arrêtés. D'autres sont blessés, certains grièvement. Le grand prêtre Krieglitz a été informé des faits durant la nuit et n'a pas jugé bon de vous faire réveiller. Il est parti très tôt ce matin et m'a remis un message à votre attention. Il s'est rendu chez un ami à lui, membre du Conseil des bourgmestres, et compte bien obtenir la libération de vos compagnons de route. Il est également déterminé à demander une protection armée du convoi jusqu'à son départ de Marienburg. Il compte vous rejoindre en fin de matinée sur la Grande Caraque. Il m'a dit de ne pas vous faire de souci et de ne rien faire ou tenter avant son arrivée. La situation est délicate et de nouveaux incidents risqueraient de mettre en péril la poursuite de votre voyage. Vous pouvez faire confiance au grand prêtre ! Même si le culte d'Ulric ne bénéficie plus de l'influence qu'il avait dans le passé à Marienburg, Maximilian Krieglitz reste un homme craint et respecté par tous : le dernier de nos prêtres à pouvoir être écouté et entendu par les autorités de la cité."*

Garlic, Siegfried et les P. J. se rendront donc vraisemblablement sur la Grande Caraque afin de s'informer plus amplement sur les événements de la veille. Ehrlich van Herbst les accompagnera, les guidant sur les docks encombrés de l'Ostendam jusqu'à leur destination. Longeant la berge ouest, le groupe arrivera bientôt devant un large et long pont de pierre enjambant le Reik pour atteindre une petite île populeuse et agitée. Une haute tour de pierre s'élève sur le pont, siège d'un petit détachement de miliciens effectuant des contrôles ponctuels et sévères sur le flot de chariots craquant sous le poids des marchandises. Arrêté et contrôlé, le groupe devra

s'acquitter de la taxe de passage et pourra une nouvelle fois constater la froideur et le mépris des gardes à leur égard.

La Grande Caraque est principalement constituée d'importants entrepôts par lesquels transitent les marchandises débarquées par les plus importants navires dont le tirant d'eau interdit l'accès direct aux docks de l'Ostendam. Entre ces massifs bâtiments où s'entassent des marchandises importées de tous les continents, quelques petites tavernes enfumées se sont fait une place discrète, accueillant les nombreux marins en bordée. Au milieu des rues encombrées par les chariots, les animaux de bât et les dockers, Ehrlich guidera le groupe jusqu'au caravansérail où le convoi s'est établi en attendant d'être chargé sur l'Albatros.

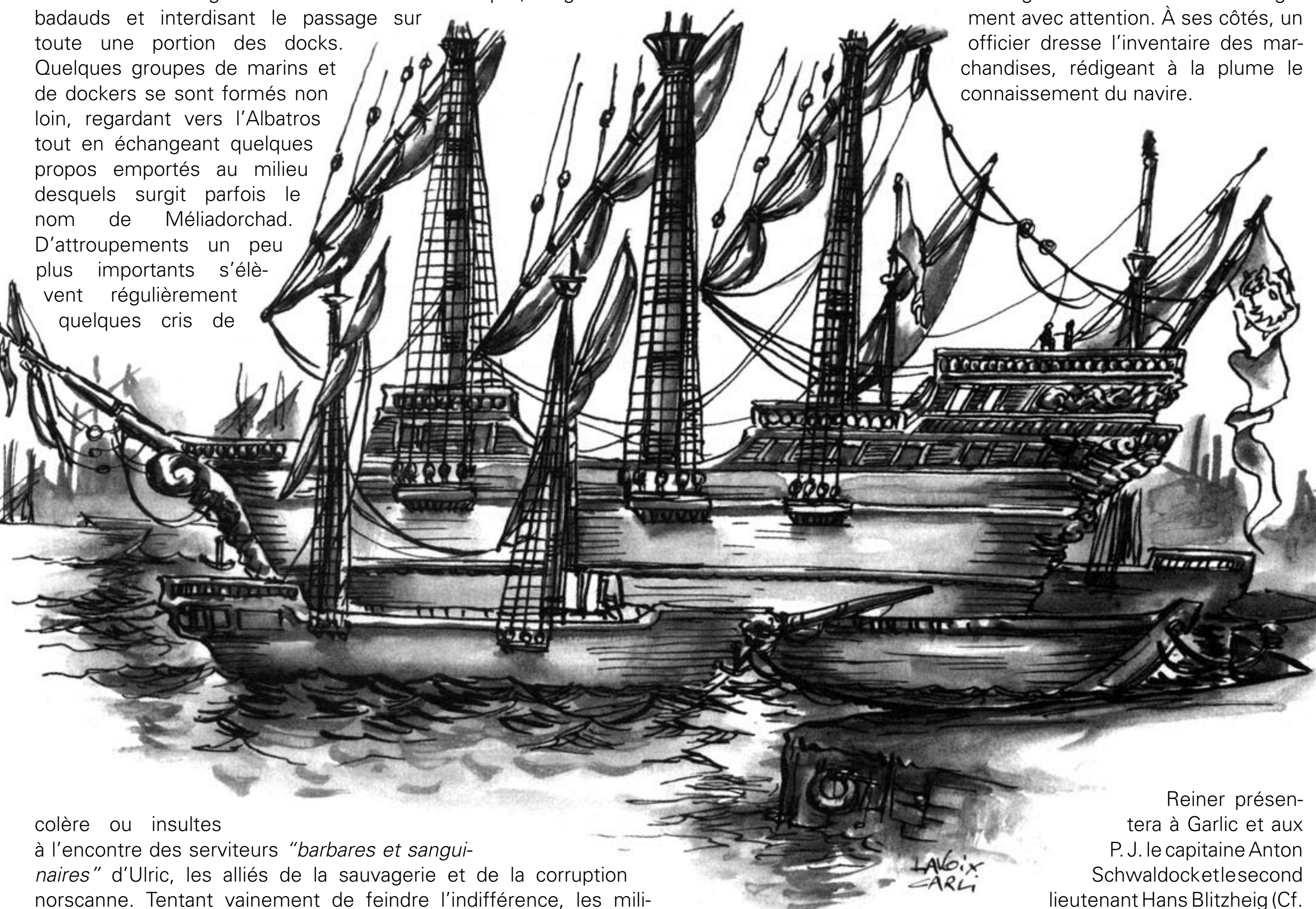
Avant même d'arriver à destination, les P. J. apercevront, flottant au vent, la flamme d'une haute et magnifique caraque. Le long et étroit pavillon représente le profil menaçant d'un loup blanc sur fond rouge, identifiant sans doute possible l'unique bâtiment naval du culte d'Ulric dans le Vieux Monde. Au milieu des massives nefs aux flancs gonflés, des petites et légères caravelles, les personnages découvriront le majestueux Albatros, dont la fine et étroite coque s'élève haut au-dessus des eaux, supportant une mâture imposante et complexe.

Non loin de là, la rue semble être le théâtre d'une certaine agitation. Un cordon de gardes de la cité encombre le quai, éloignant les badauds et interdisant le passage sur toute une portion des docks. Quelques groupes de marins et de dockers se sont formés non loin, regardant vers l'Albatros tout en échangeant quelques propos emportés au milieu desquels surgit parfois le nom de Méliadorchad. D'attroupements un peu plus importants s'élèvent régulièrement quelques cris de colère ou insultes à l'encontre des serviteurs *"barbares et sanguinaires"* d'Ulric, les alliés de la sauvagerie et de la corruption norscanne. Tentant vainement de feindre l'indifférence, les miliciens semblent inquiets et nerveux. Loin derrière le cordon formé par la garde, les colons et quelques marins s'affairent au chargement de l'Albatros.

Derrière les gardes qui s'écarteront pour laisser passer le groupe, les P. J. pourront voir s'approcher à leur rencontre la silhouette de Reiner Litz :

- *"Bonjour Messires ! J'suis ben soulagé d'vous revoir parmi nous. Tout l'monde est sur les nerfs, ici. J'imagine qu'on vous a informé des événements de la nuit dernière. Trois de mes hommes ont été blessés durant l'émeute : Gunthar et les frères Schmidt. Franz Stiefel a également été sévèrement blessé, touché à la tête par une pierre lancée par les émeutiers. Toute cette histoire se serait sans doute terminée en véritable bataille rangée sans l'intervention de la garde... Mais les miliciens, s'ils voulaient rétablir le calme, s'en sont bien plus pris à nous qu'aux Marienbourgeois. Mon frère Rolf et trois nains, dont Olaf, ont été arrêtés et emmenés par la garde. Du coup, j'ai malheureusement dû reporter le retour de mes hommes et le mien pour Middenheim. Il est hors de question que je laisse un seul de mes gars dans cette cité de fous. Le grand prêtre Krieglitz est passé ici, tôt ce matin. Il s'est engagé à faire libérer nos compagnons le plus rapidement possible. Je suppose que c'est également à lui que nous devons la protection de ces nombreux gardes qui sont arrivés il y a moins d'une heure; même s'ils en ont profité pour faire un contrôle sévère des personnes et marchandises en partance pour la Norsca. Enfin, le chargement de l'Albatros devrait être bientôt terminé. Laissez-moi, d'ailleurs, vous présenter le capitaine Schwaldock."*

Reiner conduira les P. J. jusqu'à bord de l'Albatros. Tous les membres de l'expédition arrêteront un moment le travail de chargement pour saluer Garlic et ses compagnons avec un soulagement non dissimulé. Rejoignant le pont principal par une étroite passerelle de bois, Reiner précédera le groupe sur la dunette où un grand homme barbu coiffé d'un large tricorne observe le chargement avec attention. À ses côtés, un officier dresse l'inventaire des marchandises, rédigeant à la plume le connaissement du navire.



Reiner présentera à Garlic et aux P. J. le capitaine Anton Schwaldock et le second lieutenant Hans Blitzheig (Cf. *L'équipage de l'Albatros*, p. 139).

Le capitaine de l'Albatros s'adressera à Garlic et ses compagnons d'un ton sec et sévère :

- *"Je vous salue, messires, à défaut de vous souhaiter la bienvenue sur l'Albatros. Que les choses soient en effet bien claires ! Je ne suis guère enchanté à l'idée de conduire en Norsca ce ramassis hétéroclite de colons... et je vous épargne les rumeurs actuelles sur les Norscans ou sur ce Méliadorchad. Cette traversée ne va pas être une partie de plaisir, pour vous comme pour moi ! Ce voyage ne me plaît pas et je ne suis pas, semble-t-il, le seul à partager cette opinion. Plusieurs matelots de mon équipage ont tout*

bonnement préféré quitter leur emploi plutôt que de faire partie de cette expédition. J'ai eu énormément de difficultés à pouvoir remplacer au pied levé ces marins de valeur. Je ne sais ce que valent leurs remplaçants, déjà suffisamment content d'avoir pu réunir un équipage minimum pour ce genre de traversée. En outre, je n'aime guère m'encombrer de passagers qui ne connaissent généralement rien des dures lois du royaume de Manann...

(Schwaldock s'adresse soudain aux enfants Zweifel qu'il vient d'apercevoir en train de jouer dans les haubans) *Ventrebleu ! Descendez de là, maudits garnements où j'écorche vif vos petits corps malingres avant de les accrocher pour l'exemple au sommet du grand mât ! Bosco, trouvez-moi le père de ces démons et mettez toute la famille aux fers si ce pécore de paternel refuse de surveiller sa racaille !*

(Se tournant à nouveau vers les P. J.)*... et je ne crois pas que j'aurais accepté sur ce navire une telle ribaudaille si je n'étais pas sous les ordres du culte d'Ulric. Cornegidouille i Où avez vous ramassé pareils compagnons de voyage ! ? Que les trolls me croquent si nous faisons une traversée sans problème ! Passe encore pour votre bande de nains dont le sale caractère va être difficile à supporter si le mal de mer ne les terrasse pas tous pour la durée du voyage. En revanche, c'est la présence à bord de cette elfe qui me cause de sérieux soucis. Les marins ne sont pas des enfants de chœur et la vue d'un jupon sur un navire les rend bien plus sûrement incontrôlables et indisciplinés qu'une bouteille de vieux rhum. Quant à votre toubib, êtes-vous bien sur de lui ? N'a-t-il rien à cacher ? Manann pourrait s'offenser de la présence d'un être malveillant ou maléfique dans son royaume !*

Mettons donc les choses au point ! J'accepte vos compagnons à bord parce que je n'ai pas le choix, mais à l'instant où vous aurez embarqué sur ce navire, je serai le seul maître après Manann. Il est hors de question que mes ordres soient discutés, par vous comme par les membres de l'équipage. C'est à cette seule condition que je m'engage à vous mener à bon port. J'entends que vous informiez de cela tous les passagers, que je considérerai sous votre responsabilité durant toute la traversée. En outre, je vous informe de ma première résolution : la jeune elfe sera consignée dans sa cabine pour toute la durée de la traversée.

Si tout va bien, nous aurons fini le chargement dans l'après-midi et nous pourrons larguer les amarres demain matin après la bénédiction du grand prêtre de Manann, si tous vos compagnons enfermés par la garde ou blessés sont en mesure de nous accompagner... Mais tenez, voici le grand prêtre Krieglitz qui approche justement. Il semble être accompagné !"

Les P. J. pourront en effet distinguer l'arrivée de Maximilian, alors qu'il passe le cordon de miliciens. Il est visiblement suivi de trois nains, dont Olaf, ainsi que de Rolf Litz. Krieglitz rejoindra le groupe des P. J. et leurs compagnons tandis que l'arrivée des prisonniers libérés sera saluée par tous les colons et plus particulièrement par les nains du clan Grugnissom retrouvant leur chef.

Maximilian apportera en outre plusieurs nouvelles fraîches :

- *"Salutations à tous ! Comme vous pouvez le constater, le départ de l'Albatros ne devrait pas être retardé. Quant aux blessés, ils se reposent au temple de Shallya où j'ai personnellement veillé à ce qu'ils reçoivent les plus efficaces des soins. Ils devraient pouvoir nous rejoindre dans la soirée et même s'ils ne sont pas tous tout à fait remis, ils pourront être du voyage. J'ose espérer qu'il n'y aura pas d'autres problèmes d'ici le départ.*

Même si nous devons souffrir de l'hostilité des Marienbourgeois et des autorités de la cité, je puis vous assurer que nous n'avons pas que des ennemis parmi le Conseil des bourgmestres. C'est au conseiller Haagen que nous devons la libération de nos compagnons et la protection de la garde contre de nouvelles émeutes. Ce dernier souhaite d'ailleurs vivement pouvoir vous rencontrer, maître Percegob, ainsi que tous les responsables de cette expédition. Il nous a conviés pour ce soir à un repas qu'il donne à sa résidence. Il serait malvenu de refuser cette invitation, même si vous devez partir tôt demain matin. J'ai quelques affaires à régler durant le reste de la journée. Aussi, je propose que nous nous retrouvions ce soir au temple afin de partir ensemble pour la résidence Haagen. Vous êtes également convié à cette soirée, capitaine !"

Les P. J. pourront occuper comme ils l'entendent le reste de leur journée : demeurer sur l'Albatros et faire connaissance avec les membres de l'équipage, faire quelques achats, visiter la cité, enquêter sur la Troisième Lame, etc.

Cette dernière alternative ne donnera sans doute aucun résultat. En une seule journée d'enquête dans la plus vaste cité du Vieux Monde, malgré ce que les P. J. peuvent éventuellement savoir, il est inimaginable que le siège et les responsables de cette secte extrêmement discrète et prudente puissent être découverts et dénoncés.

Toutefois, si les P. J. ont réussi à faire parler Ulla Weber, ou s'ils parviennent à capturer un initié de Khaine et à le faire parler malgré son fanatisme, ils devraient posséder les informations suivantes sur la Troisième Lame. Comme on peut le constater, ces éléments sont toutefois bien trop succincts pour permettre de mettre en péril le culte proscrit de Khaine.

- Les initiés de la Troisième Lame participent aux cérémonies du culte, mais ne connaissent pas la localisation exacte du temple et de ses dépendances. Seuls les prêtres semblent posséder cette information. En effet, les initiés sont généralement convoqués aux cérémonies par des messages leur fixant un rendez-vous dans la cité, toujours dans des lieux différents. Toutefois, les points de rendez-vous sont invariablement proches de ports ou de docks. Les initiés y sont généralement rejoints par un homme en barque s'identifiant comme prêtre au moyen de signes de reconnaissance secrets propres au culte. Le prêtre invite les initiés à embarquer et leur fait boire une puissante drogue. Ils sombrent dans un sommeil profond peuplé de rêves mystiques et de cauchemars alors que l'embarcation repart sur les eaux du Reik. Ils se réveillent quelques heures plus tard dans les dortoirs attenants au temple. Une procédure similaire est appliquée au retour, lorsque chaque initié achève son séjour au temple.

- En dehors de Enguerrand le Rouge qui semble diriger la Troisième Lame, Ulla pense qu'il y a deux autres prêtres. Il ne doit pas y avoir plus d'une dizaine d'initiés, mais le culte est en contact avec de nombreux spadassins et assassins de la cité et des régions environnantes. Ces simples fidèles n'assistent que très rarement aux cérémonies du temple et beaucoup ne connaissent même pas son existence. Certains rites et cérémonies sont occasionnellement organisés à l'extérieur de la cité dans des lieux isolés.

- Aucune des salles du temple et de ses dépendances ne possède de fenêtres. En plus de cela, l'humidité importante qui suinte sur les murs et les plafonds peut laisser penser que l'endroit est construit en sous-sol. Les initiés n'ont pas accès à certains quartiers et ne connaissent aucune des sorties du bâtiment. Le temple semble a priori assez vaste, comportant au moins, outre la grande salle du culte, un dortoir, des cuisines et des catacombes où ont été exposés rituellement les restes embaumés des anciens prêtres et initiés du culte.

- Le temple accueille parfois des invités importants. Il semble, à leurs manières et à leur tenue, que ce soient des gens fortunés et importants, mais ils restent invariablement masqués en présence des initiés ou des simples fidèles.

- Si un membre de la Troisième Lame veut contacter d'urgence ses supérieurs pour une raison ou une autre, il doit se rendre sur le pont Sainte Barbe, qui rejoint Fremteburg à l'île Johanstraten. Là, il doit répéter un signe de reconnaissance anodin et repartir au terme d'une petite demi-heure. Un observateur anonyme l'aura sans doute aperçu et l'initié sera contacté une ou deux heures plus tard.

INFORMATIONS ET RUMEURS

Ces informations et rumeurs sont accessibles aux P. J. par l'intermédiaire des conversations avec les nombreux PNJ. qu'ils sont susceptibles de rencontrer. Elles concernent des sujets très divers et circulent largement dans Marienburg et sa région, principalement dans les auberges et les tavernes. Le M.J. devra veiller à adapter les propos puisés parmi ces informations et rumeurs en fonction de la nature et des intérêts du P.N.J. qui les fait circuler. Leur teneur pourra donc considérablement varier et des commentaires plus ou moins objectifs pourront venir la compléter.

Certaines de ces rumeurs sont en partie ou totalement erronées.

- La prospérité de Marienburg attire de plus en plus d'immigrés. Des Bretonniens arrivent chaque jour par centaines, fuyant le régime tyrannique du roi Charles et de son ministre Mazziani. D'autres immigrants arrivent de Tilée, d'Estalie et même d'autres continents. La plupart sont sans un sou et doivent s'entasser dans le Cloaque ou dans Fremteburg. *(Vrai.)*

- L'hiver s'achève à peine que les pirates et barbares norscans ont déjà commencé à effectuer des raids sur les côtes nord du Vieux Monde, notamment dans les Wastelands et en Bretonnie. Cela ne présage rien de bon pour les saisons à venir. Les raids barbares et les actes de piraterie vont forcément être de plus en plus nombreux à mesure que les tribus norscannes sortent de la saison froide. *(La très grande majorité de ces raids ne sont pas le fait des Norscans, mais sont exécutés de manière à faire accuser ces derniers.)*

- Le culte d'Ulric est de plus en plus impopulaire à Marienburg. Il est bien trop associé à la culture norscanne. On raconte que le Conseil des bourgmestres songe à imposer une religion unique et officielle à tous les hommes de la garde et de l'armée marienbourgeoise : celle de Myrmidia ! *(Parfaitement exact !)*

- Certaines personnes prétendent que Sigmar est apparu dans son temple abandonné de Marienburg. Il aurait délivré, dit-on, un message à une jeune élue. Sigmar, ça fait des années qu'on s'est passé de lui et que l'on s'en porte pas plus mal ! Pourquoi voudriez-vous qu'il revienne dans cette vieille ruine oubliée ? Toujours est-il que certains soirs, il y a des lumières dans le vieux temple. À ce qu'on raconte, c'est une bande d'illuminés et d'agitateurs : des fanatiques sigmarites qui militent pour le rattachement de Marienburg à l'Empire. (Cf. le P.N.J. *Kristina von Struddman*, p. 130).

- La famille Mauléon a organisé la grande réception qui célèbre, comme chaque année, le retour du printemps. La soirée était somptueuse, dit-on ! La population ne peut bien évidemment pas y participer, mais les hautes et larges grilles entourant le grand parc de la résidence Mauléon permettent à la foule de profiter du spectacle. Cette année, les Mauléon ont offert à la cité un étourdissant feu d'artifice. Et comme l'année dernière, la population a nommé Nastasia Haagen *Sirène du printemps* 2515 (c'est une vieille coutume marienbourgeoise que d'élire ainsi chaque année la plus belle femme de la cité). Une vraie ensorceleuse, cette Nastasia ! On raconte d'ailleurs que Kurt Haagen en aurait fait l'héritière de la famille. Dire qu'il y a dix ans, elle n'était qu'une petite bourgeoise anonyme ! *(Rigoureusement exact à l'exception des rumeurs sur l'héritage des Haagen.)*

- Le roi Gustav est un fou fanatique, mais le pouvoir d'Ulric le rend, dit-on, invincible. On raconte qu'il est encore plus barbare et sanguinaire qu'Ulric lui-même ! Les villageois wastelandais ont de plus en plus peur, tout comme les Bretonniens du nord. On nous dit bien que nos armées sont puissantes et modernes, mais cela suffira-t-il à nous protéger de la sauvagerie norscanne ? *(Tout cela est largement le fruit de rumeurs colportées par les agents bretonniens pour installer la phobie des Norscans dans l'esprit des gens.)*

- On raconte que l'empereur Heinrich a offert au roi de Norsca les services du meilleur engingneur nain de son Empire, un certain Bob Percebarric. Ce Bob est parti en Norsca pour construire un grand temple à la gloire d'Ulric. C'est à croire que l'empereur voudrait se faire un allié de ce barbare. Cet Heinrich Todbringer est sans doute plus ulricain que sigmarite. Cela ne présage rien de bon, ni pour l'Empire ni pour Marienburg ! *(une opinion assez répandue à Marienburg !)*

- Les combattants norscans ne sont que des barbares primitifs. Ils ne connaissent pas la poudre et les armes à feu et se battent encore parfois avec des armes de pierre. Les plus frénétiques mordent et griffent leurs adversaires avec un acharnement bestial. Certains se nourrissent et se repaissent de leurs victimes après le combat. Il y a d'ailleurs souvent des mutants ou des hommes-loups dans leurs rangs. Ce sont de véritables sauvages, et on dit qu'il ne connaissent ni la peur ni la douleur. (*Les P. J. découvriront eux-mêmes si tout cela est vrai dans la suite de cette campagne.)*

Comme on peut donc le constater, ces renseignements n'apportent aucune piste pouvant être réellement exploitable en moins d'une journée.

En revanche, les recherches et investigations des P. J. pourront être l'occasion pour le M.J. de leur livrer quelques-unes des rumeurs et informations circulant dans la cité.

Les P. J. devraient savoir que Enguerrand le Rouge les a précédés jusqu'à Marienburg. Ils seront donc sans doute assez méfiants : assurant la protection de Garlic et vérifiant régulièrement s'ils ne sont pas suivis ou surveillés. Tout est pourtant calme depuis leur arrivée. Personne ne les file ! Ils ne semblent pas être surveillés ! Aucune tentative d'assassinat n'est à déplorer, ni

d'ailleurs aucun incident qui puisse être le fait de leur ennemi désormais connu : Enguerrand le Rouge.
Que le M.J. se rassure ! Le prêtre de Khaine est plus que jamais résolu à mettre un terme à la progression de l'expédition comme à la vie de ses organisateurs. Si Enguerrand est ici chez lui, à Marienburg, et bénéficie donc directement du soutien de la Troisième Lame, il tient toutefois à ne pas trahir la présence du culte proscrit de Khaine dans la cité souveraine, d'autant plus qu'il se doute que les P. J. en savent déjà trop sur ce sujet. Toute action devra donc être discrète et déguisée. En revanche, Enguerrand est conscient qu'il doit agir rapidement et de façon efficace. Sa marge de manœuvre sera en effet considérablement réduite dès que l'expédition aura embarqué à bord de l'Albatros.
C'est en se renseignant auprès des agents bretonniens de Marienburg que Enguerrand obtient les éléments qui lui permettent d'élaborer son nouveau plan d'action. Le lendemain de l'arrivée de Garlic et des P. J., Enguerrand apprend en effet que ces derniers sont invités pour un dîner à la résidence Haagen. Voici bien le seul endroit où la méfiance des P. J. pourra retomber un peu. Or, la chance veut qu'un agent de la Bretonnie soit déjà infiltré parmi les membres du personnel de la résidence. Celui-ci n'est d'ailleurs pas là par hasard, puisque lors de cette même soirée, le meurtre de Kurt Haagen est déjà programmé.

Soirée chez les Haagen

La famille Haagen est loin d'être aussi unie et harmonieuse que l'imaginent unanimement les Marienbourgeois. Ceci est principalement le fait de Karl-Franz Haagen qui, sous les apparences d'un innocent jeune homme introverti, cache l'esprit monstrueux et torturé d'un véritable psychopathe mégalomaniaque.
Voici des années que Karl-Franz est obsédé par l'idée de s'imposer au monde comme le maître absolu de l'un des plus puissants et prospères empires commerciaux : celui des Haagen. Voilà pour lui le seul moyen de mettre un terme à une morne vie d'effacement et de solitude, de sortir enfin de l'anonymat, d'offrir au monde la haute image qu'il se fait de lui-même. Un seul obstacle lui barre la route : son père, Kurt, dont la vie et la réussite incarnent justement tout ce que le jeune homme envie de façon obsessionnelle, ce père qui pourrait surtout le déshériter au profit de la femme qu'il aime !
Karl-Franz est sur le point de parvenir à ses fins. Il a trouvé l'allié dont il avait besoin, sans pourtant se douter que celui-ci sert avant tout les intérêts de la Bretonnie. De fait, les agents bretonniens ont accueilli avec bonheur la perspective providentielle de mettre un jeune fou facilement manipulable à la tête de la guilde marienbourgeoise la plus ouvertement liée à l'Empire.
Trop excité à l'idée de pouvoir enfin mettre en action des projets mûris pendant de longues années, Karl-Franz a quelque peu précipité les choses. Selon ses plans, l'assassinat de Kurt Haagen doit être public et avoir de nombreux témoins. C'est pourquoi il désire profiter de l'opportunité d'une réception comme celle de cette nuit. Il souhaite évidemment que son innocence ne puisse être mise en doute. Quelle meilleure solution, alors, que de désigner un faux coupable que tous les témoignages pourront accabler ? Dans son esprit malade, Nastasia Haagen tiendra parfaitement ce rôle. Le mobile du crime sera alors évident : de nombreuses rumeurs prétendent, en effet, que Kurt aurait fait d'elle l'héritière de la famille

CHARLES DUBOIS

Humain - 29 ans - agent bretonnien et domestique de la famille Haagen

Charles est un jeune homme de taille moyenne, brun aux yeux noisette.
Fils d'un couple de domestiques du baron Octave de Terrenoire, Charles se fit remarquer assez jeune pour sa débrouillardise et ses talents innés de comédien, si bien qu'il fut rapidement utilisé par ses maîtres comme messager, puis espion, jusqu'à devenir, depuis quelques années, l'un des agents de renseignement bretonniens.
Il fut envoyé à Marienburg, il y a près d'un an, afin de collecter un maximum d'informations sur les riches familles marienbourgeoises soupçonnées d'entretenir des relations étroites avec l'Empire. Ordre lui fut bientôt donné de tenter d'infiltrer la puissante famille Haagen, l'une des dernières familles représentées au Conseil des bourgmestres à rester très attachée à la nation de Sigmar.
Se faisant passer pour un étudiant, il lui fut très facile de devenir l'unique ami de Karl-Franz, surpris même de constater avec quelle aisance le fils Haagen pouvait être influencé et manipulé. Les deux adolescents devinrent rapidement si liés que Charles peut aujourd'hui se vanter d'être le seul à réellement connaître Karl-Franz. Ce dernier est de fait réellement transporté de bonheur à l'idée de s'être fait un réel ami, lui confiant tout de ses angoisses et de ses tourments. Cette amitié aurait sans doute pu soulager le mal de Karl-Franz, mais Charles, ne songeant qu'aux intérêts de la Bretonnie, se fit un plaisir d'alimenter et d'encourager la haine du jeune Haagen envers sa famille.
Quand Karl-Franz, il y a quelques mois, avoua son intention de faire disparaître son père et de lui succéder, Charles s'engagea immédiatement à l'aider par tous les moyens, s'inventant pour la circonstance un passé de spadassin. Karl-Franz avait donc ainsi l'allié qui lui manquait afin de pouvoir exécuter ses sordides projets. Il lui fut aisé de faire renvoyer un domestique de la famille pour un motif fabriqué de toutes pièces. Par l'entremise de Karl-Franz, Charles fut aussitôt engagé à la place.
Les supérieurs de Charles sont particulièrement fiers de son travail. La perspective de mettre à la tête de la famille Haagen un jeune fou naïf facilement manipulable les réjouit d'autant plus. Une fois Kurt éliminé, l'influence bretonnienne deviendrait considérable au sein du Conseil des bourgmestres et l'Empire perdrait l'un de ses plus fidèles et dévoués alliés parmi les autorités marienbourgeoises.
À noter que le nom typiquement bretonnien de Charles Dubois n'a aucune raison d'éveiller des soupçons. Bien au contraire, les domestiques et laquais de Marienburg sont majoritairement bretonniens, la plupart ayant immigré dans la prospère cité souveraine. De plus, les serviteurs bretonniens bénéficient incontestablement d'une excellente réputation de fidélité et de dévouement. C'est presque devenu un signe de prestige et de bon goût que d'employer un authentique domestique bretonnien ayant été au service de la somptueuse aristocratie de Bretonnie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	40	4	4	10	45	2	48	30	38	45	42	52

Compétences
Alphabétisation - Bagarre - Baratin - Camouflage urbain - Comédie - Corruption - Crochetage de serrures - Cryptographie - Cuisine - Déplacement silencieux (urbain) - Équitation : cheval - Escamotage - Esquive - Étiquette - Filature - Fuite - Séduction.

Possessions
À la discrétion du M.J.

Religion
Aucune.

Alignement
Neutre.

LA FAMILLE HAAGEN

Kurt Haagen

Humain - 45 ans - Membre du Conseil des bourgmestres et président de la guilde Haagen

Kurt est un petit homme rondouillard à l'air jovial. Autour d'un crâne au sommet dégarni, le peu de cheveux qui lui reste tombe en longues boucles brunes jusqu'à sa nuque. Ses deux grands yeux brillants sont verts, au milieu d'un visage rond et gonflé au teint couperosé.

Sur certains points, l'apparence de Kurt ne trompe pas. C'est un bon vivant qui use et abuse à souhait de tous les plaisirs que son immense fortune personnelle lui autorise sans restriction. Il aime la bonne chair, le bon vin et il est également un amateur éclairé d'herbe à pipe, dont il connaît toutes les variétés. Aimant rire et s'amuser, il apprécie enfin bon nombre de distractions, notamment le théâtre et la danse. Il est d'ailleurs réputé pour être le généreux mécène de moult troupes de la cité. Ajouté à tout cela, son charisme personnel en fait un personnage apprécié par tous et souvent entouré de nombreux amis.

Il n'en demeure pas moins que Kurt Haagen est, avant tout, malgré l'impression qu'il donne souvent au premier abord, un marchand habile et extrêmement compétent qui, s'il respecte l'éthique de sa profession imposée par le culte de Handrich, reste principalement motivé par le gain de richesses et de puissance.

La politique n'a toutefois jamais été une préoccupation majeure de la famille Haagen, pour laquelle les affaires restent le seul cheval de bataille. Originaire de l'Empire, cette famille cultive pourtant depuis toujours des liens étroits avec son puissant voisin. De fait, la majorité des marchés et débouchés commerciaux de la guilde Haagen sont liés à l'économie impériale. Une importante branche de la famille est d'ailleurs installée dans le Reikland, à Bogenhafen, où elle prospère depuis des siècles. La politique actuelle du Conseil des bourgmestres inquiète donc Kurt de plus en plus. La remise en question de tous les avantages commerciaux accordés dans le passé à l'Empire par la cité souveraine laisse inévitablement présager de lourdes pertes financières pour la guilde Haagen. Par la force des choses, Kurt a donc été amené à s'occuper plus activement de politique, même s'il reste particulièrement isolé au sein du Conseil. Conscient du fait que l'influence bretonnienne est de plus en plus importante dans la cité, il n'attribue pourtant pas cela à de sombres intrigues diplomatiques et politiques. Pour Kurt, la Bretonnie bénéficie, par contrecoup, de la réputation de plus en plus mauvaise de l'Empire, jugé trop militariste et bien trop lié au culte d'Ulric et à son image barbare.

Kurt ne partage pas ce dernier jugement. Si la famille Haagen est commercialement liée à l'Empire, elle l'est aussi sentimentalement. Kurt est un fervent admirateur de l'empereur et de sa politique, comme il a toujours été très attaché à la culture impériale. C'est d'ailleurs sans aucun doute à cela que le fils de Kurt doit son prénom.

Si Kurt a organisé cette soirée et invité les responsables de l'expédition menée par Garlic, c'est que son fils, Karl-Franz, lui a fait part d'une idée qui pourrait permettre de restaurer l'influence de l'Empire et d'intégrer la Norsca dans le marché économique du Vieux Monde tout en enrichissant encore un peu plus la famille Haagen.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	24	3	4	10	35	1	38	50	54	55	56	64

Compétences
Alphabétisation - Calcul mental - Charisme - Commerce - Corruption - Danse - Éloquence - Équitation : cheval - Étiquette - Évaluation - Identification des plantes (Herbes à pipe & épices) - Langage secret : classique; guilde Haagen - Langue étrangère : nanique - Législations - Numismatique - Sens de la magie.

Possessions
À la discrétion du M.J.

Religion
Handrich.

Alignement
Neutre.

Sujets de conversation privilégiés : *La nécessité d'ouvrir et d'exploiter le marché des minerais norscans - Les nouvelles de l'Empire - La civilisation naine (dont Kurt est un fervent admirateur) - Le théâtre - L'herbe à pipe halfeling - Les gastronomies halfeling et bretonnienne - etc.*

Nastasia Haagen

Humaine - 32 ans - Seconde épouse de Kurt Haagen

Grande et superbe femme au corps sculptural dont les formes parfaites et généreuses ont déjà brisé moult cœurs, Nastasia affiche l'apparence et les attraits de la femme fatale. À l'instar de ses longs cheveux de jais à la brillance incomparable, ses deux grands yeux bleus en amande sont réputés et célébrés par toute la gent masculine marienbourgeoise. De la même façon, ses toilettes remarquables, ses majestueuses robes de soie aux décolletés vertigineux, ses incomparables parures de pierres précieuses alimentent à souhait les conversations mondaines du tout Marienburg.



N'en déplaise pourtant aux envieux et aux jaloux, Nastasia aime sincèrement et tendrement son mari, malgré les nombreuses infidélités et aventures que de mauvaises langues lui prêtent régulièrement, dès qu'elle tente innocemment de se lier d'amitié avec quelque gentilhomme.

Nastasia est la seconde femme de Kurt, la première ayant succombé aux affres de la variole pourpre de 2504. Fille unique de Leopold Kasper, premier maître de la guilde des ébénistes, Nastasia fut mariée à Kurt par intérêt économique, voilà bientôt sept ans. La famille Haagen prenait ainsi le contrôle d'une activité dont la guilde Johanstraten avait le monopole jusque-là. Ce mariage allait scinder en deux organisations indépendantes et rivales la guilde des ébénistes et marquer le début d'une guerre économique féroce entre les familles Johanstraten et Haagen. C'est aussi depuis cet événement que la famille Haagen peut se vanter de posséder le plus somptueux et luxueux mobilier de la cité, véritable collection d'œuvres d'art incomparables. Malgré ce mariage d'intérêt, Nastasia s'intégra rapidement au sein de la famille Haagen, enivrée par son nouveau statut social et découvrant finalement en Kurt un homme tout aussi brillant par son intelligence et sa culture qu'agréable par sa joie de vivre et son charisme.

Grand amateur d'art et mécène réputée, Nastasia sut également s'illustrer par son humanisme et sa philanthropie : son amour des enfants la poussant à financer et gérer un nouvel orphelinat patronné par le temple de Shallya. C'est d'ailleurs le seul regret de Nastasia que de ne pas encore avoir eu d'enfant. C'est ainsi que cette jeune et superbe femme est rapidement devenue la plus illustre des Haagen, supplantant la renommée et la popularité de son époux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	28	2	3	7	46	1	50	35	44	35	42	75

Compétences
Alphabétisation - Chant - Charisme - Danse - Éloquence - Équitation : cheval - Étiquette - Évaluation - Jeu - Langage secret : classique - Musique (harpe) - Sens de la répartie - Sixième sens.

Possessions
À la discrétion du M.J.

Religion
Shallya.

Alignement
Neutre.

Sujets de conversation privilégiés : *Hôtesse incomparable, Nastasia est suffisamment cultivée et sociable pour pouvoir soutenir et alimenter à peu près n'importe quelle conversation. Ses sujets privilégiés restent cependant l'art, la vie mondaine marienbourgeoise, les enfants, la misère insupportable du Cloaque contre laquelle le Conseil devrait faire quelque chose, etc.*

Karl-Franz Haagen

Humain - 23 ans - étudiant en droit commercial à l'université de Marienburg

Grand et athlétique jeune homme, Karl-Franz a tout du type nordique : cheveux blonds, yeux bleus, teint pâle. Charmant adolescent au visage angélique et brillant étudiant, il est le plus jeune représentant de la famille Haagen, qui offre ainsi toutes les apparences d'une famille idéale d'harmonie et de réussite.

Fils de Kurt et de sa première femme, il s'illustre tout à la fois par une intelligence exceptionnelle et une grande timidité. Réservé et discret, sa personnalité et son caractère restent ainsi difficiles à cerner. Personne, de fait, ne peut se vanter de réellement connaître le jeune Karl-Franz, ni même son père, bien trop occupé à ses affaires entre deux soirées mondaines, et encore moins Nastasia, dont l'intuition aiguë la pousserait plutôt à éviter son beau-fils.

Sous ses allures de brillant étudiant et de fils modèle, c'est pourtant un véritable monstre, un malade mental d'autant plus dangereux qu'il connaît le mal qui le ronge et sait parfaitement le dissimuler. Certains diraient sans doute que le Chaos pervertit aussi bien les esprits que les corps, que la personnalité de Karl-Franz a été gagnée par la corruption chaotique jusqu'à faire de ce jeune homme un indécelable et monstrueux mutant. S'il se peut que ce soit vrai, cela n'explique pourtant pas grand chose. En fait, il souffre depuis sa plus tendre enfance de sévères difficultés à communiquer et à s'imposer en société. Une timidité maladive et innée, un manque total de sang-froid, quelques humiliations passées liées à de maladroites tentatives de communication : voilà ce qui semble avoir fait de lui un introverti si aigri et jaloux qu'il en devint aliéné, d'autant plus malade et torturé que son intelligence le rendait pleinement conscient de ses handicaps et de son incapacité à les surmonter.

Ainsi, Karl-Franz jalouse secrètement son père jusqu'à le haïr. Il envie son succès, sa popularité, sa bonhomie tranquille et sa facilité à se faire des amis comme à réussir dans tous ses projets. La mort de sa mère et l'arrivée de Nastasia au sein de la famille Haagen le perturbèrent encore davantage, le faisant finalement basculer dans une irréversible folie. Les sentiments de Karl-Franz vis-à-vis de sa belle-mère sont particulièrement complexes. Son esprit est véritablement déchiré entre la haine, la jalousie et la passion. Le jeune adolescent déteste cette femme qu'il considère avec mépris comme une ingénue et une parvenue. Il ne peut pas se résoudre à croire que cette superbe créature puisse être réellement amoureuse du vieil homme qu'est son père. Cette admirable jeune femme reste toutefois le blessant et cruel symbole du bonheur parfait et de la vie superbement réussie de Kurt Haagen. C'est ainsi que, jalousant son père et ses succès, il se surprend parfois à ressentir pour Nastasia une passion dévorante qu'il ne parvient pas à refouler. Ses sentiments à l'égard de sa belle-mère sont si forts qu'il craint et évite Nastasia, effrayé à l'idée que sa passion puisse le trahir et le conduire à sa perte.

Kurt Haagen est parfaitement conscient que la mort de sa première femme traumatisa sévèrement son fils. C'est d'ailleurs à ce traumatisme qu'il attribue l'introversion maladive de Karl-Franz. De nombreux, mais vains efforts furent pourtant faits dans l'espoir de mettre un terme à cette pathétique solitude. Son entourage l'encouragea, avec plus ou moins de succès, à participer à la vie sociale de Marienburg et à multiplier ses activités (cours de danse et de théâtre, cours d'escrime, chasses à courre, etc.). Ces quelques tentatives finirent par l'abandon, plus souvent l'échec et, quelquefois, l'humiliation du jeune homme. Ni Kurt ni Nastasia ne se doutent pourtant que l'introversion incurable de Karl-Franz cache de bien plus profondes meurtrissures et de bien plus terribles désordres mentaux.

Ainsi, Karl-Franz n'est aujourd'hui obsédé que par une seule idée : s'imposer au monde et montrer à tous que lui aussi peut réussir alors qu'un destin et une nature injuste l'ont condamné à errer jusque-là dans la solitude au milieu de l'indifférence ou du mépris de tous. Ce monstre dément en est arrivé à souhaiter la mort de son père afin d'être enfin le maître de l'empire des Haagen. Devenu l'un des seigneurs de Marienburg, Karl-Franz est persuadé que la destinée ne pourra plus que lui sourire. Ce fou mégalomaniaque se surprend même à rêver de partager le "trône" des Haagen avec la belle Nastasia.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	35	3	4	10	40	1	40	25	50	20	48	20

Compétences
Alphabétisation - Calcul mental - Commerce - Comédie - Corruption - Escrime - Esquive - Étiquette - Histoire - Langage secret : classique - Langue hermétique : magikane - Législations.

Possessions
À la discrétion du M.J.

Religion
Handrich.

Psychologie
Dépersonnalisation - Haine de son père - Introversion - Mégalomanie.

Alignement
Mauvais.

Sujets de conversation privilégiés : *Karl-Franz ne parle que très parcimonieusement, se contentant le plus souvent de répondre brièvement et poliment aux questions posées.*

Haagen. Ce choix était d'ailleurs incontournable : Kurt Haagen a déjà effectivement pu modifier son testament et faire de Nastasia son héritière, auquel cas sa culpabilité la priverait de tout droit de succession.

Puisque le coupable désigné sera une femme, le choix de l'arme s'impose de lui-même : ce sera le poison ! Voici trois semaines que Karl-Franz a sournoisement fait renvoyer un aide-cuisinier pour un motif fabriqué de toutes pièces, parvenant à le faire remplacer par un allié et secret ami qu'il croit fidèle et dévoué : Charles Dubois. C'est ce dernier qui versera le poison dans les aliments de Kurt Haagen. Après la mort de Kurt, il devra accuser un autre aide-cuisinier, prétendant l'avoir vu se débarrasser d'une petite fiole suspecte. L'innocent domestique sera fouillé. La découverte d'un message griffonné révélera alors la culpabilité de Nastasia, comme quelques autres fausses preuves habilement fabriquées et amenées.

Tout aurait pu se passer selon les plans de Karl-Franz si Garlic Percegob n'avait pas été invité à ce même dîner. Informé des projets du fils Haagen et de l'organisation de cette soirée, Enguerrand a bien l'intention de profiter de cette opportunité. Le prêtre de Khaine a donc apporté quelques modifications aux plans de Karl-Franz, ceci afin de faire d'une pierre deux coups. Au meurtre programmé de Kurt s'est ainsi ajouté celui de Garlic. Les agents bretonniens ne peuvent toutefois pas se permettre d'informer Karl-Franz au sujet de ces changements de dernière minute. Cela trahirait l'allégeance de Charles Dubois à la Bretonnie et risquerait d'effrayer le jeune Haagen.

Les plans de Karl-Franz avaient besoin d'être exécutés à l'occasion d'une réception ou d'un dîner donné à la résidence Haagen. C'est lui qui parvint donc, de manière fort habile, à convaincre son père d'organiser cette soirée.

Sachant Kurt fort inquiet de l'actuelle politique marienbourgeoise à l'égard de l'Empire, il profita d'une de ses rares conversations avec lui pour lui suggérer une idée que les deux hommes s'accordèrent à trouver brillante. Cette idée se basait sur un raisonnement pourtant simple. La politique actuelle du Conseil des bourgmestres est largement le fruit de la méfiance des guildes à l'égard de l'Empire. Cette méfiance est principalement due au rapprochement politique de l'Empire avec la Norsca, sous la tutelle du culte d'Ulric. En effet, la culture guerrière norscanne effraye les paisibles marchands marienbourgeois; elle les effraye d'autant plus que ce royaume barbare ne possède pas de réelle économie de marché qui puisse nécessiter et imposer une politique de paix. Voilà donc une nation qui n'a rien à perdre et tout à gagner dans la guerre. Aux yeux des guildes marienbourgeoises, c'est surtout une nation qui n'a rien à offrir, mais tout à prendre. Or, il se trouve que le territoire norscan est potentiellement très riche. Les montagnes de Norsca regorgent en effet de minerais de fer, de cuivre, d'argent et d'or, biens considérablement rares dans le reste du Vieux Monde. Dès lors, il suffirait que ces richesses puissent être exploitées et exportées pour que la Norsca tienne soudainement un rôle nouveau et majeur dans l'économie du Vieux Monde. La méfiance et les rumeurs qui accablent la nation nordique seraient ainsi vite enterrées par les intérêts commerciaux et l'avidité des guildes marchandes de Marienburg. En bref, que le fer et l'or norscans viennent remplir les entrepôts de Marienburg et le roi Gustav gagnera soudain l'amitié et la confiance des Marienbourgeois, ainsi que le respect du puissant culte de Handrich !

Pour la guilde Haagen, ouvrir ainsi le marché norscan paraît difficilement réalisable. Karl-Franz a pourtant réussi à convaincre son père qu'il suffisait de quelques associés bien choisis pour que cela devienne faisable. En fait, un homme pourrait à lui seul contribuer à rendre possible une collaboration économique avec la Norsca : Garlic Percegob ! L'engingneur nain n'est-il pas, en effet, un ami du roi Gustav ? Et afin de rallier Garlic à la cause de ce projet, une association avec les nains du nord et l'ordre des Francs-Naniques paraît également indispensable. En outre, l'ordre des Francs-Naniques ne peut être qu'intéressé par la perspective de recoloniser et exploiter les montagnes d'où leurs ancêtres furent chassés.

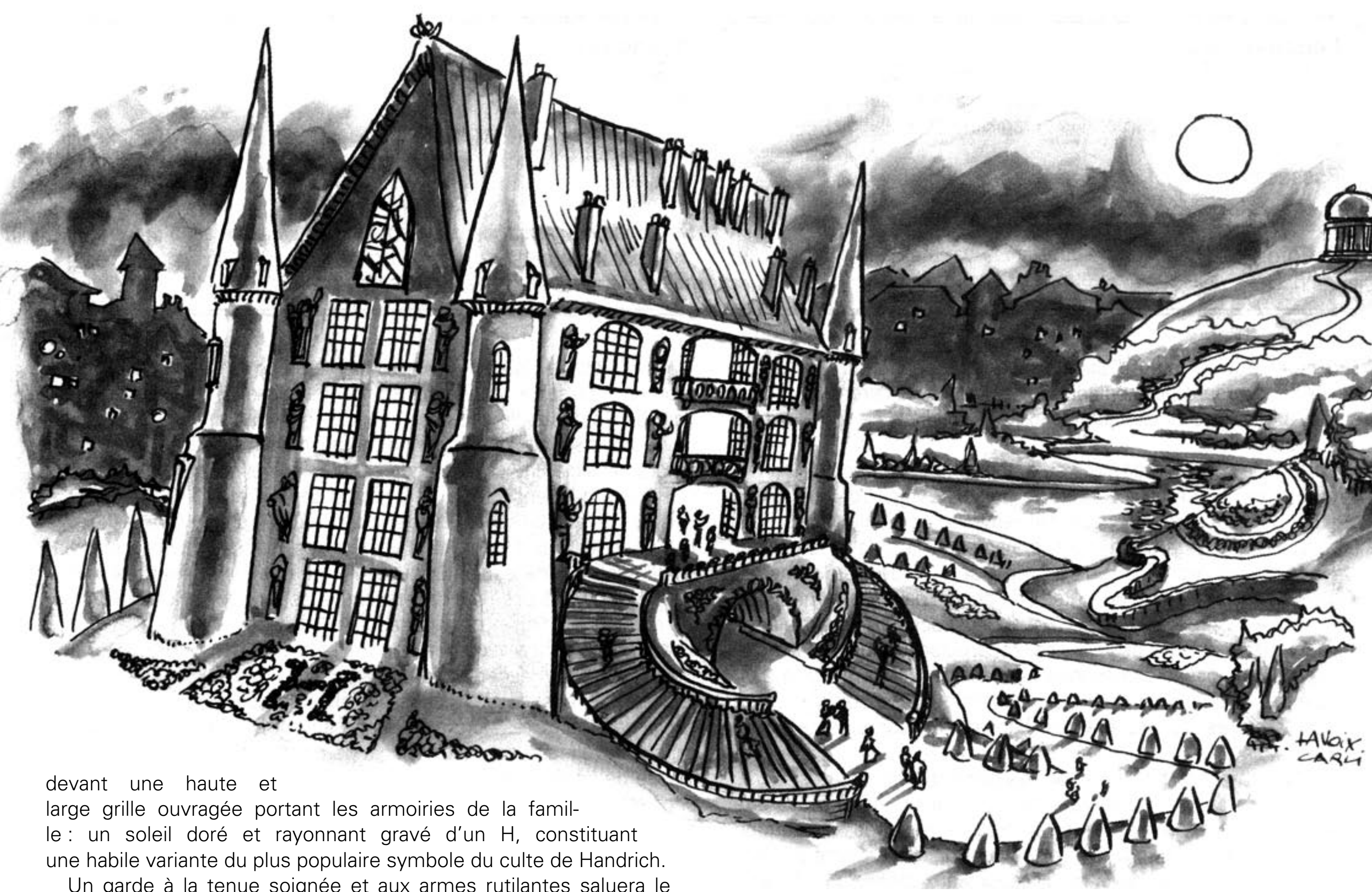
Voici donc schématiquement le projet que Kurt veut présenter à Garlic : la guilde Haagen et l'ordre des Francs-Naniques sont prêts à importer l'intégralité des richesses minières que la Norsca pourra exploiter et extraire. L'ordre s'engage en outre à fournir aux Norscans le savoir-faire et la technologie permettant une exploitation de masse de leurs sous-sols, en échange de quoi le roi Gustav devra permettre et épauler la recolonisation des Monts de Fer par les nains du nord. Associé à Hagar Hagum, Kurt veut convaincre Garlic Percegob que c'est là le seul moyen de restaurer l'image de la Norsca aux yeux des Marienbourgeois et ainsi de remettre en question la politique actuelle du Conseil des bourgmestres, politique qui tend de plus en plus à créer un fossé et une opposition entre les nations ulricaines du nord (dont l'Empire) et les autres puissances du Vieux Monde.

Kurt Haagen voit surtout le double avantage que sa guilde pourrait tirer de ce projet : partager avec les nains du nord le quasi-monopole du commerce des minerais et mettre un terme à la politique actuelle des bourgmestres de Marienburg.

Voici donc pourquoi Garlic et ses compagnons ont l'honneur d'être invités et reçus par l'un des plus puissants et riches marchands du Vieux Monde !

En fin de journée, les P. J. devraient retrouver Maximilian au temple d'Ulric. Celui-ci est prêt à partir, revêtu de sa plus somptueuse robe cléricale, une toge de soie noire brodée de fils d'argent. Si cela s'avère nécessaire, il fera remarquer aux P. J. qu'ils vont être reçus par l'un des plus riches et puissants bourgmestres de Marienburg. Une tenue correcte et soignée s'impose donc. De même, le port d'armures, d'armes lourdes et d'armes à feu est parfaitement déplacé dans ce genre de réception. Seul le port d'une rapière, d'une épée à une main ou d'une dague peut être toléré pour les gentilhommes ou guerriers de vocation. Si un P. J. est, à raison, un peu paranoïaque et tient à garder son armement et son armure, il devra alors se contenter de tenir le rôle de garde du corps. Cette tâche le privera toutefois des égards réservés aux invités, le condamnant notamment à partager son repas avec les vigiles au service de la famille Haagen. De même, un garde du corps ne pourra absolument pas prendre part aux conversations des invités.

La résidence Haagen n'étant pas très éloignée du temple d'Ulric, le groupe pourra s'y rendre à pied. Guidés par Maximilian, les P. J. traverseront le Roc de la Sirène et remonteront vers le nord de l'île Haagen jusqu'à l'un des quartiers les plus bourgeois de la cité. Sise au sommet d'une petite colline dominant le pont Handrich (le pont rejoignant l'île Mauléon), la somptueuse et immense résidence de la famille Haagen n'est pas difficile à trouver, faisant figure de véritable palais royal au milieu des cossus, mais plus modestes domaines de la haute bourgeoisie. Le groupe arrivera bientôt



devant une haute et large grille ouvragée portant les armoiries de la famille : un soleil doré et rayonnant gravé d'un H, constituant une habile variante du plus populaire symbole du culte de Handrich.

Un garde à la tenue soignée et aux armes rutilantes saluera le groupe avec respect avant de s'enquérir de l'identité de ces visiteurs. Le portail sera alors ouvert et le garde précédera les invités sur la large allée de gravier menant à la résidence. Les P. J. pourront apercevoir sur leur droite un petit abri de pierre sous lequel deux autres hommes armés gardent l'entrée principale du domaine.

Dans la pénombre de la nuit tombante, les P. J. pourront deviner la splendeur des jardins entourant le bâtiment central. Parterres fleuris aux senteurs exotiques, hautes haies savamment taillées, somptueuses fontaines sculptées, kiosques de bois blanc abritant quelques balancelles aux coussins profonds et soyeux, allées ombragées bordées d'arbres centenaires, grand étang limpide où évoluent majestueusement quelques cygnes : chaque partie de l'immense parc possède son propre caractère et charme, mais tout y respire le raffinement et la richesse. Au sommet de la large colline aux pentes douces, dominant la féerie de senteurs et de couleurs de ce royal jardin, le manoir des Haagen conviendrait également au plus puissant des aristocrates, ne serait-ce que pour l'abondance et le luxe de ses décorations.

Le bâtiment de pierres blanches s'élève sur deux étages, formant un rectangle aux coins duquel s'élancent quatre fines tours rondes. La haute toiture pointue est faite d'ardoises noires, percée ici et là par les vingt cheminées de la résidence. Du côté le plus large, une haute et vaste terrasse s'avance sur le parc, cernée de balustrades brillamment sculptées. Permettant d'accéder directement au premier étage, deux larges escaliers s'élèvent dans une courbe savante et douce vers chacun des côtés de cette terrasse. Sur chacune des façades du bâtiment, entre les hautes et larges fenêtres, les murs sont creusés de niches abritant de magnifiques sculptures. Ces statues, superbes œuvres d'art exécutées par les plus brillants artistes, représentent les différents dieux vénérés par les Haagen depuis des générations. On y trouve, bien évidemment, en bonne place, dominant la terrasse, les quatre aspects de Handrich, mais aussi, un peu plus à l'écart, Sigmar, Verena et Shallya. Aux côtés d'une multitude de saints ou de divinités mineures, les statues de ces déités semblent veiller sur le domaine de la famille Haagen.

Arrivant au pied de l'un des escaliers grimpant jusqu'à la terrasse, les P. J. seront invités à monter par le garde qui repartira alors vers les grilles du parc. Un majordome les attendra au sommet de l'escalier. Sur la terrasse illuminée par des dizaines de lampions, le groupe rejoindra les autres invités, déjà tous présents. L'arrivée de chacun sera annoncée à haute voix par le majordome avant que le groupe soit accueilli par ses hôtes. Kurt et Nastasia les présenteront à chacun des invités. Les P. J. pourront ensuite discourir et faire connaissance avec les personnes de leur choix autour d'un copieux buffet installé en plein air, sur la terrasse. Après environ une heure, la fraîcheur de la nuit poussera tout ce beau monde à entrer dans la grande salle à manger et à s'installer autour d'une immense table de chêne pour partager le dîner.

Le M.J. devra faire un effort tout particulier pour animer ce dîner et mettre en scène les principales conversations. La description des P.N.J. présentés ci-dessus devrait être suffisamment riche pour que chacune de leurs discussions apprenne ou apporte quelque chose aux P. J. Le M.J. pourra ainsi jouer en détail le déroulement du dîner jusqu'à ce que la méfiance des P. J. s'endorme un peu au fil de la soirée; leur attention et leur intérêt se tournant vers les invités et leurs débats, accessoirement vers leur assiette.

Quant aux projets de Kurt Haagen et de Hagar Hagum, présentés plus haut, Garlic Percegob les accueillera avec une certaine réserve, arguant que la question dépasse son rôle et ses compétences. Il s'engagera toutefois à faire part de ces discussions au roi Gustav. Même si la politique et le commerce sont des sujets qui n'intéressent guère Garlic, il admettra que les projets de Kurt et Hagar semblent intéressants pour chacun des partis concernés.

La grande salle à manger dans laquelle se tient le dîner est réellement somptueuse. Les murs de pierres apparentes soigneusement taillées sont recouverts de magnifiques tentures, de trophées de chasse et de quelques superbes et uniques armes de parade. Un feu crépite dans une colossale cheminée, baignant la pièce d'une douce chaleur. Du plafond à la bretonnienne aux lourdes poutres apparentes, haut de près de quatre mètres, tombent deux superbes lustres à chandelles.

LES INVITÉS

En plus des personnages présentés ici et des P. J. sont également invitées les personnes suivantes, dont les profils ont déjà été exposés ailleurs : Garlic Percegob, Siegfried von Wurmser, Olaf Bjorno, Maximilian Krieglitz, Anton Schwaldock, Otto von Struddman, Ludmilla von Siegrendorf, Hans von Strudell (si ce dernier n'a pas déjà été occis par Luc).

Ernst von Siegrendorf

Humain - 48 ans - Plénipotentiaire impérial détaché auprès du Conseil des bourgmestres

Ernst est un grand homme corpulent dont la masse volumineuse s'impose avec prestance et autorité. Ses cheveux grisonnants et sa courte barbe taillée lui donnent des airs de vieux sage, tandis que ses yeux clairs et son visage expressif, souvent souriant, dégagent un impressionnant charisme.

De fait, Ernst est sans doute l'un des plus habiles diplomates de l'Empire, ayant voué sa vie à une vocation qui demeure depuis des siècles celle de la grande majorité des Siegrendorf, l'une des plus anciennes et illustres familles de la noblesse wissenlandaise.

Avec un talent considérable, Ernst sait imposer la sympathie tout autant que le respect. Sa courtoisie paraît naturelle et ses propos semblent inspirés par un esprit tout à la fois brillant, sincère et amical. Son visage expressif et ses manières spontanées inspirent invariablement la confiance et la cordialité, même si ce psychologue intuitif et ce comédien hors pair sait parfaitement taire ou cacher ses sentiments quand il le désire. En bref, Ernst est un manipulateur des esprits terriblement habile, sachant tout aussi bien séduire et jouer avec les émotions qu'user des mots avec l'art et l'efficacité d'un duelliste virtuose maniant sa rapière. Ajoutons à cela qu'Ersnt von Siegrendorf est un financier et un juriste des plus compétents et l'on comprendra pourquoi l'empereur Heinrich le chargea de représenter les intérêts de l'Empire auprès du Conseil des bourgmestres de Marienburg.

Ses objectifs sont multiples et délicats : il doit tout à la fois comprendre les motivations actuelles de la politique marienbourgeoise, convaincre le Conseil de revenir sur les derniers décrets en matière de commerce extérieur et s'assurer de l'amitié et confiance du culte de Handrich vis-à-vis des guides impériales de marchands.

Ersnt et sa fille sont arrivés d'Altdorf par le Reik il y a maintenant trois jours. Le plénipotentiaire impérial a commencé par rendre visite au temple de Handrich où il a été reçu par le grand prêtre. Il a, en outre, eu de très formels et protocolaires contacts avec le Conseil des bourgmestres. Cela fut suffisant pour qu'il remarque avec surprise le manque d'intérêt et de respect porté par les autorités aux affaires impériales comme à ses représentants. Il a ainsi constaté lui-même l'actuel détachement de Marienburg vis-à-vis de l'Empire, sans pouvoir toutefois expliquer cette brusque tendance à revenir sur une collaboration économique séculaire et mutuellement avantageuse pour ces deux puissances économiques.

Plus ou moins conscients d'être eux-mêmes plongés dans les intrigues politiques et diplomatiques, les P. J. et leur compagnons pourraient peut-être déjà, par leurs témoignages et leurs soupçons, éclairer l'esprit d'Ernst sur certains points ou tout du moins lui faire entrevoir quelques pistes d'investigations propres à lui faire découvrir les dessous de la politique étrangère bretonnienne. Les P. J. pourront peut-être ainsi découvrir plus tard que l'histoire du Vieux Monde s'écrit aussi bien dans les salons que sur les champs de bataille.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	35	3	4	10	35	1	38	60	56	55	45	72

Compétences
Acuité auditive - Alphabétisation - Baratin -Calcul mental - Charisme - Comédie - Commerce - Éloquence - Équitation : cheval - Étiquette - Évaluation - Héraldique - Histoire - Langues étrangères : khazalide; nanique; eltharin - Législations - Linguistique - Séduction - Sens de la répartie.

Possessions
À la discrétion du M.J.

Religion
Sigmar.

Alignement
Neutre.

Sujets de conversation privilégiés : *Si Ernst est parfaitement capable de soutenir et s'intéresser à n'importe quelle conversation, certains sujets lui tiennent actuellement plus à cœur, notamment la politique actuelle marienbourgeoise, les rumeurs et informations locales, les cultes à Marienburg, etc.*

Hagar Hagum

Nain -157 ans - Prêtre de Grugni et Ancien de l'assemblée des Francs-Naniques

Comme beaucoup de ses frères de race à Marienburg, Hagar est un nain du nord dont les ancêtres durent fuir les Monts de Fer et les Montagnes d'Osgrie. L'apparence de ce vieillard chenu trahit d'ailleurs ses origines. Le teint blafard de sa peau rivalise de lividité et de blancheur avec sa longue et épaisse barbe tressée à la mode nordique. Seul le regard perçant de ses yeux clairs d'un bleu limpide exprime une énergie et une vivacité étonnantes au milieu de son visage osseux, ridé et inexpressif. Relativement frêle et fragile pour un nain, son corps voûté s'appuie sur le traditionnel long bâton noueux des Anciens de l'ordre des Francs-Naniques. Il porte pour seul vêtement la longue tunique grise des prêtres de Grugni, marquée sur la poitrine du symbole de la pioche, brodé de fils d'argent.

Frère de Kern Hagum, l'actuel Grand Ancien de l'ordre siégeant au Conseil des bourgmestres, Hagar est également le grand prêtre de Grugni à Marienburg et l'un des plus influents membres de l'assemblée de l'ordre des Francs-Naniques. Fidèle à l'esprit de cet ordre mystique qui méprise la politique humaine, il est en revanche très attaché à l'histoire et aux traditions ancestrales des nains du nord. C'est d'ailleurs l'objectif primordial de l'ordre que de préserver une civilisation que l'histoire du monde semble vouloir reléguer dans un lointain passé. Hagar a voué sa vie à cette délicate quête : préserver les traditions et les fondements de toute une civilisation afin de pouvoir la faire revivre et s'imposer au monde quand les temps seront enfin venus... et ces temps pourraient aujourd'hui être proches : la victoire du roi Gustav sur le Chaos ne donnerait-elle pas en effet la possibilité aux nains du nord de reconquérir les terres d'où ils avaient jadis été chassés ?

C'est là l'espoir que Kurt Haagen voudrait offrir à Hagar. La démarche n'est toutefois pas innocente et Hagar en a conscience : en associant l'ordre des Francs-Naniques à ses projets personnels, Kurt met de son côté toutes les chances de parvenir à convaincre Garlic avec le soutien du clan Grugnissom. De plus, l'alliance de la guilde Haagen et de l'ordre des Francs-Naniques représenterait une force politique et économique non négligeable face à l'inévitable adversité des guildes concurrentes de la cité souveraine. De fait, l'ouverture sur le Vieux Monde du marché des minerais norscans ne se fera pas sans la collaboration du roi Gustav, déclenchant donc immanquablement une

féroce opposition de la part de ceux qui considèrent encore actuellement les Norscans comme des barbares sanguinaires corrompus et indignes de confiance.

Hagar a tout à fait conscience qu'une étroite collaboration entre l'ordre des Francs-Naniques, la guilde Haagen et le roi Gustav pourrait déboucher sur une fructueuse association commerciale, donnant ainsi aux nains de Marienburg les moyens de reconquérir les anciennes forteresses de leurs ancêtres. Cependant, cette collaboration ne peut actuellement voir le jour sans la volonté et le soutien de Garlic Percegob et donc, implicitement, de l'Empire et du culte d'Ulric. Nain du nord adepte de Grugni, engingneur renommé œuvrant pour la gloire d'Ulric, ami personnel du roi Gustav et de l'empereur Heinrich, Garlic est l'allié incontournable dans la réussite des projets communs de l'ordre et de la guilde Haagen.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	32	28	3	7	12	25	1	52	58	55	65	70	38

Compétences

Alphabétisation - Connaissance des parchemins - Conscience de la magie - Éloquence - Étiquette - Exploitation minière - Fabrication de parchemins - Identification des morts vivants - Incantations cléricales : niv. 1 à 3 - Langage secret : classique - Langue étrangère : occidental - Langue hermétique : arcane naine; Magikane - Méditation - Métallurgie - Sens de la magie - Théologie - Travail du fer.

Sorts connus

Alarme magique - Exorcisme - Ouverture - Renfort de porte - Aura de résistance - Assaut de pierres - Guérison des blessures légères - Démolition - Zone de sanctuaire - Invulnérabilité aux projectiles - Pont magique.

Points de magie

24.

Possessions

Le bâton de Hagar est une relique magique du culte de Grugni. Il peut lancer à volonté le sort *Conjuration d'un élémental (Terre uniquement)* et une fois par jour le sort *Tunnel* pour une durée maximum de 2 tours - Une amulette d'adamantine est enchâssée à même le poitrail de Hagar, ne pouvant être retirée qu'à la mort de son porteur - Le reste des possessions de Hagar est à la discrétion du M.J.

Religion

Grugni.

Alignement

Neutre.

***Sujets de conversation privilégiés :** La civilisation naine et ses traditions - L'opportunité de reconquérir les anciennes forteresses naines, qui constitue de fait une quête sacrée pour tous les adorateurs de Grugni - etc.*

Rodolph von Struddman

Humain - 59 ans - Officier militaire à la retraite

Jadis grand homme au corps élancé et athlétique, Rodolph von Struddman est aujourd'hui devenu un vieillard arthritique, après près de quarante années de brillants et loyaux services dans l'armée marienbourgeoise. Ex-capitaine du 2nd Régiment de cavalerie lourde, Rodolph garde encore les attitudes et les manières de l'officier autoritaire qu'il était, réputé pour son courage tout autant que pour sa sévérité extrême à l'égard des déserteurs et des tire-au-flanc. Son visage carré, aujourd'hui crevassé et ridé par le temps, affiche toujours la même expression digne, stricte et autoritaire qui imposait le respect à ses hommes.

Depuis que la vieillesse et la maladie l'ont forcé à mettre un terme à sa carrière, il y a quatre ans, Rodolph partage son temps entre la politique et le recueillement dans la prière. Soutenant le mouvement de sa fille, Kristina, il est en outre un fervent adorateur d'Ulric : sans doute l'un des plus généreux et fidèles de la cité. Ce sont d'ailleurs les dons substantiels de la famille Von Struddman qui permirent au temple de Marienburg d'acquérir l'Albatros.

De fait, la famille Von Struddman est originaire de l'Empire. Les ancêtres de Rodolph durent s'exiler en 2430 après avoir été déchus et proclamés hors-la-loi par l'empereur Wilhem d'Altdorf. Ennemi politique déclaré de la noblesse reiklandaise, connu pour son opposition farouche au déplacement de la capitale impériale vers Altdorf, le grand-père de Rodolph avait, en effet, été convaincu de complot contre le nouvel empereur, de connivence avec certains partisans fanatiques de l'empereur déchu Dieter IV (Cf. LCI p. 13 et 14).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	38	4	4	11	35	2	40	75	41	45	58	38

Les caractéristiques physiques de Rodolph ont été réduites par rapport à ce qu'elles étaient il y a quelques années. Malgré son âge et son arthrite, il demeure toutefois un combattant expérimenté et dangereux.

Compétences

Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes à 2 mains; armes de parade; Lance de cavalerie - Bagarre - Coups assommants - Coups précis - Coups puissants - Coups assommants - Désarmement - Éloquence - Équitation : cheval - Esquive - Étiquette - Héraldique - Histoire - Jeu (échecs) - Langage secret : jargon des batailles.

Possessions

Épée (arme simple) - Main gauche (D-2, Prd-10) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras) - Vêtements riches - Symbole religieux du culte d'Ulric - Médaille d'honneur de l'ordre de la Sirène (l'une des plus prestigieuses décorations militaires marienbourgeoises).

Religion

Ulric.

Alignement

Neutre.

***Sujets de conversation privilégiés :** Les scandaleuses et invraisemblables rumeurs circulant actuellement sur le compte de la Norsca et du clergé d'Ulric - La stratégie militaire et les grandes batailles - Les saints commandements d'Ulric - etc.*

Kristina von Struddman

Humaine - 32 ans - Chef de file des "Enfants perdus de Sigmar"

Kristina est une petite jeune femme au corps plantureux. Ses cheveux sont châtain clair et ses yeux verts. Son visage rond est invariablement souriant, exprimant tout à la fois charisme et énergie. Ses vêtements, quoique de bon goût, restent relativement sobres et discrets pour une aristocrate de son rang. Les P. J., en revanche, ne manqueront pas de remarquer, épinglé à l'échancrure de son profond décolleté, une broche dont le motif est peu commun à Marienburg : une comète à deux queues, symbole du culte de Sigmar.

Comme tous les membres de sa famille, Kristina reste en effet très attachée, autant par raison que sentimentalement, à l'Empire et à sa culture. Une expérience mystique passée n'a fait

que renforcer cet attachement. Voici en effet deux ans que le hasard d'une promenade nocturne et solitaire l'emmena jusqu'au temple abandonné de Sigmar. Cette nuit-là, une impulsion étrange la poussa à entrer dans ce vieux sanctuaire, vestige du passé impérial de la cité. Debout devant le vieil autel poussiéreux, dominée par la grande statue du dieu, Kristina, poussée par quelque élan mystique, adressa ses pensées au protecteur de l'Empire :

- *"Nos ancêtres ont prospéré à l'abri de ton aile protectrice, ô Sigmar ! Durant les temps les plus difficiles, tu veillas sur notre cité; tu protégeas tes enfants des barbares du nord et de la corruption chaotique. Ta sagesse et ta grandeur inspiraient nos dirigeants. Par quelle folie nos pères rejetèrent-ils ta protection ! Jadis humain, tu trônes aujourd'hui pour l'éternité aux côtés d'Ulric, de Manann et de tant d'autres divinités... Mais quel dieu, mieux que toi qui fut mortel pour un temps, peut comprendre, écouter et guider les hommes ? Pardonneras-tu donc à nos pères ? Jetteras-tu encore, de temps en temps, un regard bienveillant sur ceux qui commirent inconsciemment la folie de te chasser de cette cité ?"*

Kristina vit alors s'animer la statue de pierre trônant derrière l'autel. Nimbée d'une aura lumineuse, l'image sculptée de Sigmar étendit les bras. Kristina devina une larme coulant sur les froides joues de pierre. Une voix se fit soudain entendre, profonde et grave :

- *"Le Vieux Monde n'est point encore sorti d'un âge de ténèbres et de tourments. Si les puissances infernales furent bannies de mon Empire, elles se livrent encore aujourd'hui à une lutte furieuse et aveugle. Demain, leur guerre saignera et ruinera le Vieux Monde, égarant les hommes dans la folie et la damnation. Je souffre pour ceux de mes enfants qui sont perdus, je pleure pour ceux qui rejetèrent ma protection. Je vois ces âmes sans guide se fourvoyer dans un sombre et tragique destin. Je les vois se perdre et disparaître, et je ne puis plus rien pour eux et leur salut. Préviens ceux qui sont encore de mes enfants ! Porteleur cet avertissement sans colère : au-delà des terres bénies de mon Empire rugira bientôt la mort et s'élèveront les indicibles brasiers qui réduiront un monde en cendres. Des millions de cris de détresse et de souffrance monteront vers les cieux, formant une assourdissante chorale infernale où les puissances divines ne pourront plus reconnaître leurs enfants I Il est encore temps, pour ceux qui auront la sagesse d'écouter ces paroles, de rejoindre la foi salvatrice de leurs ancêtres. "*

Justement convaincue d'avoir été témoin d'un miracle, Kristina est devenue une fervente adoratrice de Sigmar poursuivant la quête que le fondateur et protecteur de l'Empire lui confia ce soir-là.

Son père parvint toutefois à la convaincre de ne pas agir comme la multitude d'illuminés et de prédicateurs qui envahissent toujours, durant les temps de troubles, les rues et places des cités. Kristina décida donc de partir pour Altdorf où elle fut reçue par le Grand Théogone nouvellement nommé, Gludred IV. Elle parvint à le convaincre de sa sincérité et de sa foi sans faille. Elle revint donc à Marienburg avec quelques modestes fonds et alliés qui lui permirent de créer, avec l'accord officieux du culte de Sigmar, un mouvement plus religieux que politique : *Les enfants perdus de Sigmar*. Suivant les conseils avisés de Rodolph, elle fit tout pour que ce mouvement ne devienne pas réactionnaire ni révolutionnaire, ne remettant donc pas en question l'indépendance de Marienburg. Ainsi, les autorités tolèrent tant bien que mal ce nouveau groupement tout en le surveillant de près. Le seul but officiel des *enfants perdus de Sigmar* reste donc la restauration du culte à Marienburg. Les sympathisants du mouvement se regroupent régulièrement au vieux temple de Sigmar, entretenant le bâtiment et priant le fondateur de l'Empire. C'est à cette seule assemblée que Kristina confie le récit du prodige dont elle fut témoin, propageant ainsi la parole divine.

Toutefois, alors que la politique actuelle des bourgmestres tend à éloigner de plus en plus Marienburg de l'Empire, le mouvement de Kristina est devenu beaucoup plus politique par la force des choses. Officieusement, les membres des *enfants perdus de Sigmar* agissent de plus en plus dans le but de restaurer et promouvoir l'influence de l'Empire à Marienburg, secrètement aidés en cela par les agents de l'Empire.

Si les *enfants perdus de Sigmar* n'ont pas encore attiré sur eux le courroux des agents bretonniens et des autorités de la cité, c'est que ce mouvement reste encore assez marginal. De fait, la faction pro-bretonnienne des autorités marienbourgeoises a déjà mené quelques actions modestes, mais efficaces, propres à déstabiliser ce groupement et à amoindrir son influence, parvenant notamment à faire passer Kristina, aux yeux de beaucoup, pour une illuminée un peu folle et excentrique, ce dont aujourd'hui, même son frère est presque convaincu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	33	3	3	8	38	1	43	45	48	55	70*	60

** La FM de Kristina doit être considérée comme une sorte de grâce divine accordée par Sigmar afin qu'elle trouve la volonté et la détermination propre à lui permettre de mener sa quête à bien. Sa FM retombera à son score d'origine (50) si elle renonce à sa foi ou à sa quête.*

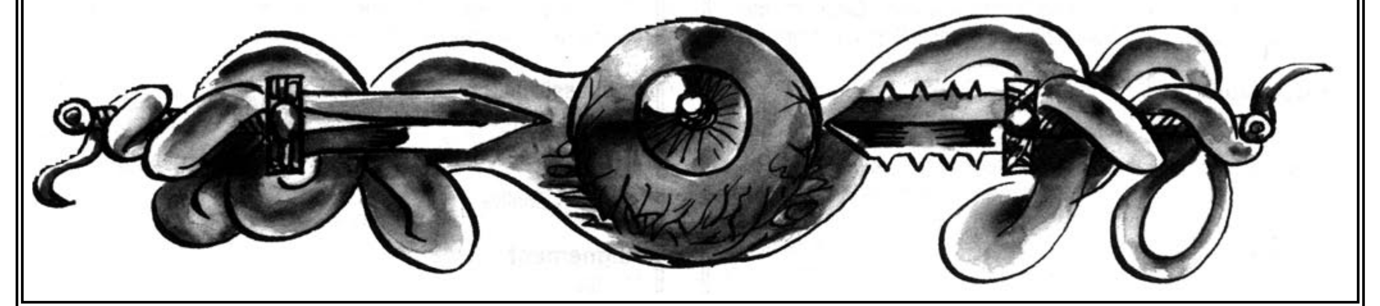
Compétences
Alphabétisation - Charisme - Éloquence - Étiquette - Héraldique - Histoire - Langage secret : classique - Législations - Méditation - Musique : luth - Sens de la répartie - Théologie.

Possessions
À la discrétion du M.J.

Religion
Sigmar.

Alignement
Neutre.

Sujets de conversation privilégiés : *Les enfants de Sigmar (Kristina taira bien évidemment tout des activités politiques officieuses de son mouvement) - La prophétie de Méliadorchad (Kristina ne peut s'empêcher de faire le rapprochement entre cette prophétie et les paroles de Sigmar) - L'Empire - etc.*



C'est dans ce cadre luxueux que débutera un succulent et copieux repas, digne d'un roi. Trois domestiques en livrée apportent les assiettes soigneusement préparées et servies aux invités, faisant se succéder une série de mets délicats formant un véritable festival culinaire. Accompagné d'un doux et fruité vin blanc du Reikland, le repas débute par quelques entrées de poissons : huîtres, bouchées des océans aux quatre épices de Cathay, composition de fruits de mer à la mode elfe, terrines de saumon. Puis viennent les viandes, arrosées d'un délicat et vieux vin de Bordeleaux : cuissot de cerf à la sauce impériale, poulardes à la bretonnienne sur leur lit de légumes, fondant de tournedos poêlées au foie gras.

Les P. J. n'auront toutefois pas le loisir de déguster la suite de ce royal festin. Les plans de Karl-Franz, secrètement retouchés par Enguerrand, sont actuellement en oeuvre. Aux alentours de minuit, alors que le vin coulant en abondance commence à alléger et égayer les esprits, les débats sérieux feront peu à peu place à des conversations plus innocentes et futiles, dans une ambiance chaleureuse et conviviale. C'est à ce moment que Kurt Haagen s'écroulera soudainement sur la table, mort. La stupeur et la panique feront tout à coup taire les rires et les discussions.

Alors que Nastasia semblera être sur le point de s'évanouir, Ludmilla examinera le corps, concluant qu'il n'y a plus rien à faire pour le pauvre Kurt. Rodolph von Struddman, à la manière de l'officier qu'il était il y a quelques années, ordonnera que tous les domestiques soient immédiatement amenés dans la salle à manger et que la cuisine soit fouillée par les gardes de la maison. En proie à une panique mal dissimulée, Otto demandera à ce que la milice soit appelée. Dans l'affolement général, tout P. J. réussissant un **test d'Observation à -20** pourra deviner l'esquisse d'un sourire sur le visage de Karl-Franz. Tout se passe jusque-là comme ce dernier l'avait imaginé. Pourtant, même le fils Haagen ne se doute pas de la tournure que vont prendre les événements à partir de ce moment.

Alors que les domestiques de la famille se présentent dans la salle à manger ou y sont amenés par quelques vigiles, conformément aux ordres donnés par Rodolph, Charles Dubois apparaît en tenant par le bras un jeune homme en train de se débattre. L'agent bretonnien, dans sa livrée de domestique, vocifère des accusations en brandissant une petite fiole de verre :

- "C'est lui ! C'est lui ! Je viens de le surprendre à l'instant, en train de se débarrasser de cela ! C'est Werner, l'aide-cuisinier ! C'est lui qui a empoisonné notre bon maître !"

LES DOMESTIQUES

Ils sont onze à servir la famille Haagen : un cuisinier et ses deux aides (Dubois et Werner), trois femmes de chambres, un palefrenier, un conducteur de carrosse, un intendant et major-dome, deux jardiniers.

Nous vous présentons ici un profil standard pour ceux qui ne sont pas décrits plus en détail ailleurs.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	30	3	3	8	40	1	38	25	50	30	35	30

Compétences
Baratin - Esquive - Étiquette - Héraldique - *Plus une compétence selon la spécialisation parmi la liste suivante :* Calcul mental - Conduite d'attelages - Confection - Cuisine - Soin des animaux.

Possessions
À la discrétion du M.J.

Religion
Variable.

Alignement
Neutre.

Le jeune sourd et muet, en proie à la plus totale incompréhension, se débat frénétiquement en gémissant, ne faisant sans le savoir qu'accentuer l'illusion de sa culpabilité aux yeux des invités. Toujours fidèle à son image d'officier, Rodolph ordonne que l'aide-cuisinier soit fouillé, ainsi que sa chambre. Dubois ne tarde pas à sortir des poches de Werner le petit parchemin plié qu'il y avait discrètement glissé quelques minutes avant. Plus tard, la fouille de la chambre de Werner permettra également de découvrir une

WERNER

Humain - 22 ans - Domestique (aide-cuisinier)

Jeune homme efflanqué au teint pâle et maladif, Werner semble invariablement afficher l'expression de celui que le malheur et les tourments accablent. Ses cheveux bruns sont raides et souvent quelque peu désordonnés en épis et mèches rebelles. Ses yeux noisette sont fuyant, généralement tournés vers le sol.

Werner est issu d'une famille de riches aubergistes marienbourgeois d'où il a été chassé à l'âge de 16 ans. Né sourd et muet, il a longtemps été battu et maltraité par un père qui considérait le handicap de son rejeton comme une malédiction divine ou une marque du Chaos. Sa mère n'était, elle, que chagrin et désespoir, coupable d'avoir engendré ce que ce père aussi superstitieux que brutal et cruel décrivait comme un monstre mutant. Le jeune garçon, pourtant particulièrement éveillé et intelligent, travailla dès son plus jeune âge avec les domestiques, dans les cuisines paternelles, chargé des travaux les plus ingrats. Rejeté et privé de toute forme de communication, il fut très tôt obsédé par la volonté d'apprendre à lire et à écrire. Sans doute voulait-il compenser son handicap, découvrir un moyen de communiquer, d'exprimer ses sentiments et ses tourments ? Toujours est-il que sa brillante intelligence et sa détermination forcenée lui permirent d'arriver à ses fins par lui-même, au fil d'années d'efforts solitaires. Devant lire et écrire en cachette pour ne pas s'attirer le courroux féroce de son père et employeur, il était contraint de voler le parchemin, l'encre et les livres qui lui offraient l'unique source de bonheur de sa misérable vie.

Durant sa seizième année se produisit l'événement qui devait sans doute être inéluctable : pris sur le fait par son père en train de dérober un livre dans les bagages d'un riche client, il fut battu à mort et jeté dans la rue. La providence voulut qu'il survécut et soit recueilli par les initiées de l'orphelinat de Shallya. C'est là que Nastasia Haagen découvrit ce brillant et compétent garçon.

Aujourd'hui au service de la famille Haagen, Werner a entamé une nouvelle vie, modeste mais heureuse. Il n'a dorénavant plus à voler pour se consacrer à sa seule passion, même s'il y sacrifie cependant la quasi-totalité de ses maigres revenus.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	30	3	3	8	40	1	38	25	50	30	35	30

Compétences
Alphabétisation - Bagarre - Camouflage urbain - Canotage - Conduite d'attelages - Cuisine - Esquive - Étiquette - Héraldique - Soins des animaux - Vol à la tire.

Possessions
À la discrétion du M.J.

Religion
Verena & Shallya.

Alignement
Neutre.

coquette somme d'argent et un sac de voyage visiblement préparé pour un départ précipité.

Karl-Franz s'approche vivement de l'aide-cuisinier et se saisit du parchemin. Trop content d'annoncer lui-même la culpabilité de Nastasia, il commence à lire à haute voix :

- *"Mon fidèle et fervent amour, l'heure est enfin venue de servir notre..."*

Karl-Franz s'arrête soudain, manifestement en proie au plus franc étonnement. Il vient de comprendre que ce n'est pas le message qu'il avait lui-même conçu et fait écrire. Devenant soudain livide et nerveux, il bredouille quelques mots incompréhensibles. Pressé par l'assemblée, il ne peut toutefois que reprendre sa lecture, mais sa voix se fait moins forte et plus hésitante :

-*"... l'heure est enfin venue de servir notre glorieux empereur. Devant l'obstination de Kurt à ne pas vouloir coopérer avec nos alliés dans leurs projets à venir, c'est aujourd'hui devenu un devoir patriotique, pour nous, que d'éliminer cet obstacle aux destinées de Sigmar. Tu sais à quel point cela me sera difficile et cruel, mais nécessité fait loi.*

Tu verseras donc le contenu de la fiole que je t'ai donnée dans les aliments de cet inconscient qui n'a pas voulu croire en notre cause. Cela devra se passer pendant le repas de ce soir. L'un des plus fidèles agents de l'empereur sera présent, un nain nommé Percegob. Il aura tout organisé pour que d'autres soient reconnus coupables du meurtre. Repère-le bien, car c'est également lui qui organisera ta fuite. Nous devrons ainsi être séparés, mais c'est pour notre sécurité à tous deux. Ces précautions ne doivent toutefois pas t'effrayer : personne n'ira imaginer que ce sont les agents de l'Empire qui ont organisé l'assassinat d'un homme qui passait pour en être un allié ! Je préfère malgré tout ne prendre aucun risque. Tu rejoindras donc la Norsca, avant de regagner l'Empire, où tu seras largement récompensé pour ton dévouement. Nous nous reverrons quand le grand jour arrivera. Marienburg aura alors retrouvé son seigneur légitime et la protection de Sigmar. Gloire à Heinrich !

Plus que jamais, nous ne devons pas être vus ensemble. Penses bien également à détruire ce message, comme tous les précédents.

Ta Nastasia."

Brisant le silence mortel de l'assemblée, Nastasia pousse un gémissement avant de s'évanouir pour de bon, cette fois-ci. Les regards des invités se tournent alors vers Garlic Percegob, interrogateurs, quelques-uns déjà accusateurs. Celui-ci, blême et comme paralysé, se remet à peine du choc de ces révélations. C'est à ce moment précis que Enguerrand le Rouge entre en action.

Grâce à la complicité de Charles Dubois, le prêtre de Khaine a pénétré dans la résidence Haagen en début de soirée, caché dans un chariot de vivres. Il se trouve actuellement sur la terrasse, soigneusement dissimulé dans l'obscurité d'une niche, derrière la statue de Handrich l'Opulent. De sa position, il observe la salle à manger à travers les grandes portes-fenêtres. Tout fonctionne comme prévu jusque-là, mais le plus délicat reste à réaliser : chasser le doute des esprits, convaincre les invités de la culpabilité de Garlic. Il ne restera dès lors qu'à faire emmener Percegob, Nastasia et Werner par une fausse patrouille de miliciens qui n'aura aucun mal à tuer les trois innocents et à se débarrasser des cadavres dans les eaux du Reik. Les présumés coupables ayant disparus sans laisser de traces, l'enquête officielle devrait rapidement classer l'affaire.

Entièrement constituée de spadassins professionnels à la solde de Enguerrand, la patrouille attend non loin de l'entrée du parc entourant le manoir. Alertés par les vigiles de la résidence, les faux miliciens sont déjà dans le parc, montant hâtivement vers le manoir.

C'est à ce moment que de sa position, Enguerrand incante un sort de haine magique, prenant Garlic pour cible. Si le test de Sang-froid du nain est un échec, il se jettera sur Karl-Franz, le lecteur de ces calomnies, criant au coup monté et proférant des menaces de mort. Aux yeux des invités, la réaction de Garlic provoquée par Enguerrand ne pourra que renforcer un peu plus la possibilité de sa culpabilité. N'ayant pas d'arme sur lui, l'engingneur nain devrait être assez rapidement maîtrisé par les gardes de la résidence et/ou quelques-uns des invités.

La patrouille de miliciens surgira alors dans la salle à manger, accompagnée par les vigiles du parc et menée par un officier se présentant sous la fausse identité de lieutenant Köhl. Posant rapidement quelques sommaires questions d'usage, le faux officier recueillera les différents témoignages. À l'instar de Karl-Franz et de Charles Dubois, plusieurs personnes pourront attester du fait que Werner était bien le "protégé" de Nastasia. Le lieutenant ordonnera à quatre de ses hommes d'emmener les présumés coupables, Garlic, Werner et Nastasia, à la garnison pour interrogatoire. Voulant s'assurer que ces hommes puissent exécuter leur mission sans être dérangés, le faux officier demandera à toutes les personnes présentes de rester ici, avec lui, pour un supplément d'interrogatoire.

À ce stade de l'action, tout doit être fait pour que les P. J. ne soient eux-mêmes plus sûrs de l'innocence de Garlic. Percegob n'est-il pas en effet un ami personnel de l'empereur ? Pourquoi ne serait-il pas aussi l'un de ses agents ? N'est-il pas en effet assez adroit pour avoir dissimulé jusque-là ses véritables projets ? Même si quelques-unes des personnes présentes sont sceptiques, les preuves de la culpabilité de Garlic sont si accablantes que personne n'osera s'opposer à la milice. Toutefois, le plan de Enguerrand est en train de fonctionner à merveille et si les miliciens parviennent à sortir de la résidence en escortant Percegob, les minutes qui lui resteront à vivre pourront se compter sur les doigts d'une main.

Les hommes de Enguerrand ont toutefois commis une petite erreur qui pourrait bien faire, encore une fois, échouer les projets du prêtre de Khaine. C'est Rodolph von Struddman qui révélera cette erreur sans s'en rendre compte, alors que les faux miliciens s'apprêtent à partir, laissant ici un des leurs en compagnie du lieutenant. Rodolph fera effectivement la réflexion suivante sur le ton d'officier autoritaire qu'on lui connaît :

-*"Mais dites-moi, lieutenant !... Si ma mémoire est encore bonne, et je crois qu'elle Test, la vingt-troisième section de la garde marienbourgeoise est affectée aux patrouilles fluviales du secteur Fremteburg-Johanstraten. C'est pourtant bien un 23 que je lis sur vos épaulettes d'officier ! ?"*

Se rendant soudainement compte de son erreur, le lieutenant semblera gêné et hésitera avant de bredouiller une explication peu convaincante :

-*"... Euh !... Le secteur de l'île Haagen manque actuellement d'effectif. Nous y avons été affecté temporairement..."*

Dans la somme des nombreuses interventions et conversations que le M.J. devra mettre en scène durant cette phase de jeu, les P. J. devront eux-mêmes relever l'intervention de Rodolph et en tirer les déductions qui s'imposent. S'ils n'ont pas la vivacité d'esprit nécessaire pour le faire eux-mêmes, les faux miliciens emmèneront Garlic et mettront un terme funeste à toute cette histoire. Avec la réflexion de Rodolph, la supercherie des hommes de Enguerrand devrait toutefois être facilement mise en évidence et déjouée.

Si les P. J. interviennent intelligemment et réussissent à mettre en doute l'identité des miliciens, ces spadassins déguisés n'auront plus d'autres moyens d'arriver à leurs fins que par la force. Il y a donc fort à parier que toute cette scène devrait s'achever par une bataille mémorable.

Le premier objectif de ces assassins fanatiques, une fois découverts et dénoncés, reste tout de même de tuer Garlic Percegob; après quoi, seulement, ils penseront à fuir et sauver leur peau. Ils savent que le prêtre de Khaine n'est pas loin et cette rassurante présence les rend d'autant plus courageux et sûrs d'eux. Enguerrand voyant ses hommes en difficulté et son plan tomber à l'eau, il décidera effectivement de s'engager dans un ultime combat :

conscient que c'est peut-être pour lui la dernière occasion d'honorer le contrat pour lequel il a été engagé.

Connaissant la chance de sa victime et l'irritante manie des personnages accompagnant Garlic de faire échouer chacun de ses plans, Enguerrand avait en fait envisagé la possibilité d'un nouvel échec. Craignant que Percegob ne lui échappe définitivement en s'embarquant pour la Norsca, le prêtre de Khaine est donc résolu à mettre un terme à cette histoire, même si pour cela, il doit s'engager lui-même à découvert dans une bataille rangée. Connaissant la force et les compétences de ses adversaires, il a toutefois pris ses précautions. Alors que les invités commençaient juste à s'attabler pour le dîner, le prêtre de Khaine s'était isolé dans le parc pour incanter un rituel de *Vie dans la mort*, renforçant son sort avec 8 points de magie *(-40 % au test de volonté de la victime)*. Alors que Enguerrand s'apprête à entrer lui-même en action, il ne dispose donc plus que de 12 points de magie.

Pénétrant par l'une des portes-fenêtres donnant sur la terrasse, Enguerrand surgira dans la salle à manger alors que le combat s'est logiquement déjà engagé entre ses hommes et les différents invités aptes à se battre et à épauler les P. J. Les vigiles de la résidence Haagen entreront bien évidemment en action aux côtés des P. J.

Enguerrand et ses hommes se trouvant inférieurs en nombre et en puissance, le prêtre de Khaine utilisera immédiatement toute l'étendue des pouvoirs de sa lame maudite, comptant bien ainsi renverser la situation à son avantage. Dès son apparition, Enguerrand attirera donc toute l'attention de l'assemblée : criant sa haine et invoquant les funestes pouvoirs du prophète dément tout en brandissant sa lame maléfique vers Garlic :

- "Percegob ! Percegob ! Ce soir, un de nous deux sera emporté par les flots sanglants et tumultueux qui descendent au royaume des damnés. Que la haine et la folie du seigneur Khaine se déchaînent sur ceux qui s'opposent à sa divine volonté !"

La scène et le combat sembleront alors se figer un instant. Toute l'assemblée est tétanisée par la puissances des indicibles et terribles pouvoirs de la relique. L'esprit de chacun est assailli par des images de haine, de violence et de frénésie. Les instincts les plus brutaux et les plus mauvais, profondément enfouis en chacun, se réveillent et s'imposent à la raison. La funeste magie de l'épée de Enguerrand est à l'œuvre. Quelques secondes plus tard, alors que certains retrouvent leur esprit avec un profond sentiment de malaise, d'autres gardent l'expression crispée de la haine et de la folie meurtrière. Leurs yeux soudain injectés de sang se tournent vers Garlic Percegob, offrant au nain pris de panique un spectacle de démence et de cauchemar.

En termes de règles, chacune des personnes présentes dans la pièce, dont la volonté est inférieure à 65 (le score de Enguerrand), devra réussir un test sous le SF ou devenir haineuse et frénétique, possédée par la lame du prophète dément, obsédée par le désir de tuer Garlic jusqu'à ce que sa mort ou l'inconscience ne délivre son esprit. Compte tenu de leur rôle particulier dans cette campagne et de leur probable détermination à protéger Percegob depuis le début de cette histoire, les P. J. devraient bénéficier d'un bonus de 20 points à leur test de SF, mais un M.J. étranger aux concessions pourra décider d'ignorer cette exception à la règle.

Avec l'intervention de Enguerrand, le combat engagé contre les faux miliciens risque de changer radicalement de tournure. Plusieurs



LES VIGILES DE LA RÉSIDENCE HAAGEN

Il sont toujours au moins six à être de garde. Quatre se trouvent généralement à l'extérieur (portes et parc) tandis que deux autres restent à l'intérieur de la résidence.

Ce sont tous des combattants expérimentés et des serviteurs fidèles à la famille Haagen depuis de longues années.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	38	4	4	9	40	2	30	32	30	35	30	30

Compétences
Acuité auditive - Armes de spécialisation : armes de poings; armes de parade; escrime - Bagarre - Coups assommants - Coups puissants - Désarmement - Équitation : cheval - Esquive.

Possessions
Rapière (I+20, D-1) - Main gauche (D-2, Prd-10) - Arbalète (P 32/64/300, FE : 4, Rch 2) - Veste de cuir (PA : 0/1 - Tronc et bras).

Religion
Ulric (50 %) ou Myrmidia (50 %).

Alignement
Neutre.

LES FAUX MILICIENS

Tous spadassins confirmés entièrement dévoués à Enguerrand et à la cause de Khaine, ils sont au nombre de six, revêtus d'uniformes volés. Trois sont armés de lances et trois autres d'arbalètes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	45	4	4	8	45	2	30	30	30	50	30	26

Compétences
Armes de spécialisation : armes de poings; armes de parade - Bagarre - Coups assommants - Coup précis - Coups puissants - Désarmement - Équitation : cheval - Esquive - Résistance accrue (25 %) - Réflexes éclair (50 %).

Possessions
Épée (arme simple) - Lance (I + 10/+20) ou arbalète (P 32/64/300, FE : 4, Rch 2) - Bouclier (PA : 1 - toutes localisations) - Cotte de mailles à manches longues (PA : 1 - Tronc, bras et jambes) - Cagoule de mailles et casque de fer (PA : 2 - Tête).

Religion
Khaine.

Alignement
Mauvais.

invités, domestiques et vigiles de la résidence ont maintenant retourné leurs armes vers Garlic et ceux qui tentent de le protéger.

Il est difficile de prévoir quel sera alors le nouveau rapport des forces. Si le combat tourne réellement mal pour Percegob et les P. J., un M.J. désireux de ne pas présider au massacre du groupe pourra faire en sorte que ses joueurs bénéficient d'une aide providentielle. Dans une situation désespérée, Garlic ou l'un de ses protecteurs pourra, par exemple, en arriver à implorer l'aide de son dieu. Chaque M.J. pourra décider arbitrairement du résultat ou procéder selon les règles usuelles. Toujours est-il que dans ce scénario où les intérêts de nombreuse divinités sont en jeu, il ne paraîtra absolument pas déplacé que certaines puissances puissent intervenir directement.

Une intervention de Grugni en faveur de Garlic pourrait, par exemple, prendre la forme de l'apparition d'un élémental de terre protégeant le nain de ses assaillants.

Une intervention d'Ulric prendra plutôt la forme de bonus aux caractéristiques (CC, F, A, etc.) dont bénéficieront les alliés de Percegob.

Une façon moins spectaculaire de venir en aide aux P. J. pourrait être de faire intervenir de vrais forces de milice, alertées par un domestique ayant pu s'échapper, par exemple.

Enguerrand et ses spadassins se battront cette fois-ci jusqu'à la mort, celle de Percegob ou la leur. De fait, le prêtre de Khaine ne craint pas de succomber. Le rituel de *Vie dans la mort* qu'il a accompli avant le combat le protège de toute façon. Dans son esprit fanatique, la possibilité de prendre possession d'un autre corps est d'ailleurs pour lui la seule manière de continuer à suivre l'expédition si Garlic ne succombe pas dans la nuit.

En supposant donc que les P. J. prennent l'avantage dans cet ultime combat, ils devraient assister à la mort de leur plus terrible ennemi du moment. Ils auraient pourtant tort de se croire débarrassé de lui.

Au moment où Enguerrand se rendra compte que le combat est perdu pour lui, il laissera tomber son arme à terre et attendra le coup de grâce. Un sourire dément s'affichera sur son visage. Parcourant un instant ses plaies du regard, il relèvera les yeux vers son adversaire. Dans un dernier râle d'agonie, toute sa folie et sa haine s'exprimeront dans un ultime avertissement :

- *"... Tout ce sang ! Mon sang... qui descend ce soir vers les abysses... Crois-tu ainsi me tuer, pauvre imbécile ! ? ! Dis cela à Percegob I Dis-lui que le sang n'a pas fini de couler !... Le sien, bientôt, abreuvera mon Seigneur..."*

Sur les restes de l'abject massacre, le corps de Enguerrand tombera à son tour, sans vie. L'esprit du prêtre ne rejoindra pourtant pas son dieu, tentant de posséder un nouveau corps. Enguerrand choisira l'un des membres de l'expédition. Dans la mesure du possible, son choix se portera vers Siegfried von Wurmser. Enguerrand veut, en effet, posséder un personnage connu pour détenir une certaine puissance magique. Ainsi, sa possession ne sera pas trahie aux yeux des sorciers et de leur conscience aiguë de la magie. Compte tenu de la puissance investie pour renforcer son sort, il y a fort à parier que le prêtre de Khaine réussira sa possession *(test de FM à -40 pour Siegfried).*

Les forces de la milice marienbourgeoise finiront bientôt par investir la résidence Haagen. Les blessés seront amenés pour être soignés. Un officier recueillera les différents témoignages. À moins que les P. J. aient des raisons de soupçonner Karl-Franz du meurtre de son père et qu'ils parviennent, surtout, à prouver sa culpabilité, la milice se contentera d'attribuer la responsabilité de tous les meurtres au prêtre de Khaine... et l'affaire sera ainsi classée.

La Bretonnie aura alors au moins gagné sur un point : Karl-Franz héritera bientôt de l'empire Haagen, et non pas Nastasia comme certaines rumeurs auraient pu le laisser penser. Même s'ils ne s'en doutent pas encore, les P. J. retrouveront cette nouvelle marionnette des agents bretonniens dans la suite de la campagne.

LA TRAVERSÉE DE LA MER DES GRIFFES

Malgré les événements de la nuit dernière, Garlic est résolu à partir de Marienburg le plus rapidement possible. Plutôt il sera arrivé sur le sol norscan, plutôt il se sentira tranquille.

L'ALBATROS

Construit il y a maintenant un peu plus d'un an, l'Albatros est une petite caraque performante, constituant un superbe exemple des progrès technologiques récents effectués dans le domaine de la construction navale.

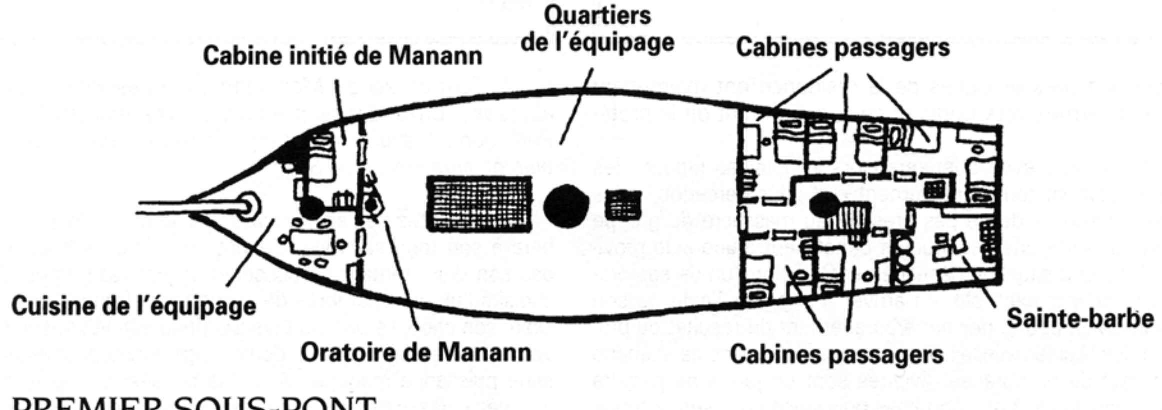
Le premier propriétaire de l'Albatros était un marchand de Marienburg nommé Herbert Liedermann. Celui-ci ordonna et paya la construction de cette caraque dans le but de renouveler une ancienne flottille dont les performances étaient depuis peu largement dépassées par celles des superbes et récentes flottes des plus importants marchands de la cité souveraine. L'Albatros fut attaqué par des pirates dès son premier voyage, au large des côtes bretonniennes, alors qu'il transportait des épices et denrées exotiques en provenance d'Arabie. Gravement endommagé, le navire parvint toutefois à échapper aux pirates et à rejoindre Marienburg. Comble de malchance, une voie d'eau avait inondé une partie de la cale avant d'avoir pu être réparée, avec pour conséquence de faire pourrir une importante partie de la cargaison. Dans une situation financière catastrophique suite à la perte de sa précieuse cargaison, Liedermann dut revendre le navire à bon prix faute de pouvoir assumer le coût des réparations.

C'est le culte d'Ulric à Marienburg qui, désireux de pouvoir établir des relations régulières avec le clergé norscan, accepta de racheter l'Albatros et de prendre en charge le coût des réparations, faisant de ce navire l'unique bâtiment naval possédé par le clergé d'Ulric dans le Vieux Monde.

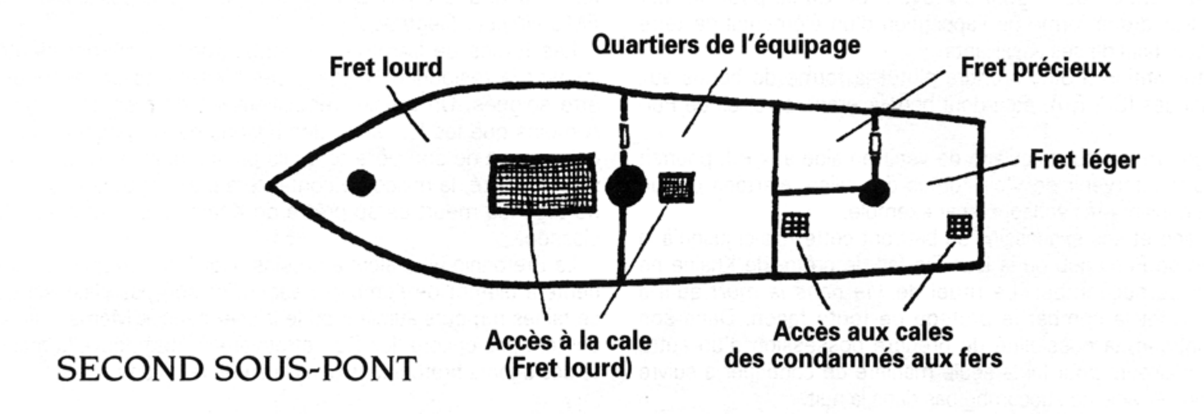
Outre les réparations, des travaux permirent de transformer une partie du pont et des entreponts afin qu'ils puissent accueillir des passagers. Voilà donc seulement quelques mois que l'Albatros est sorti de la cale sèche, prêt aujourd'hui à conduire les colons en Norsca. Ordinairement, l'Albatros est surtout utilisé pour transporter des ambassades, prêtres et templiers du culte, permettant ainsi d'entretenir des contacts réguliers et une coopération grandissante entre les cultes d'Ulric en Norsca, à Marienburg et dans l'Empire.

Le culte d'Ulric paya également les services de l'ancien capitaine de l'Albatros qui garda donc son commandement. En revanche, celui-ci dut renouveler l'équipage qui avait été mortellement frappé et réduit durant l'attaque des pirates. C'est ainsi qu'il engagea récemment l'actuel second lieutenant en plus du bosco et de ses compagnons (Cf. ci-dessous).

Conformément aux commandement d'Ulric, les prêtres ordonnèrent de retirer les pièces d'artillerie présentes sur le navire (dix canons de 24 livres et quatre couleuvrines). Les nombreux sabords sur ses flancs sont désormais le seul témoignage de la présence passée d'artillerie. La flamme a également été changée, représentant maintenant le profil d'une tête de loup dont la gueule ouverte exhibe d'impressionnants crocs tachés de sang.



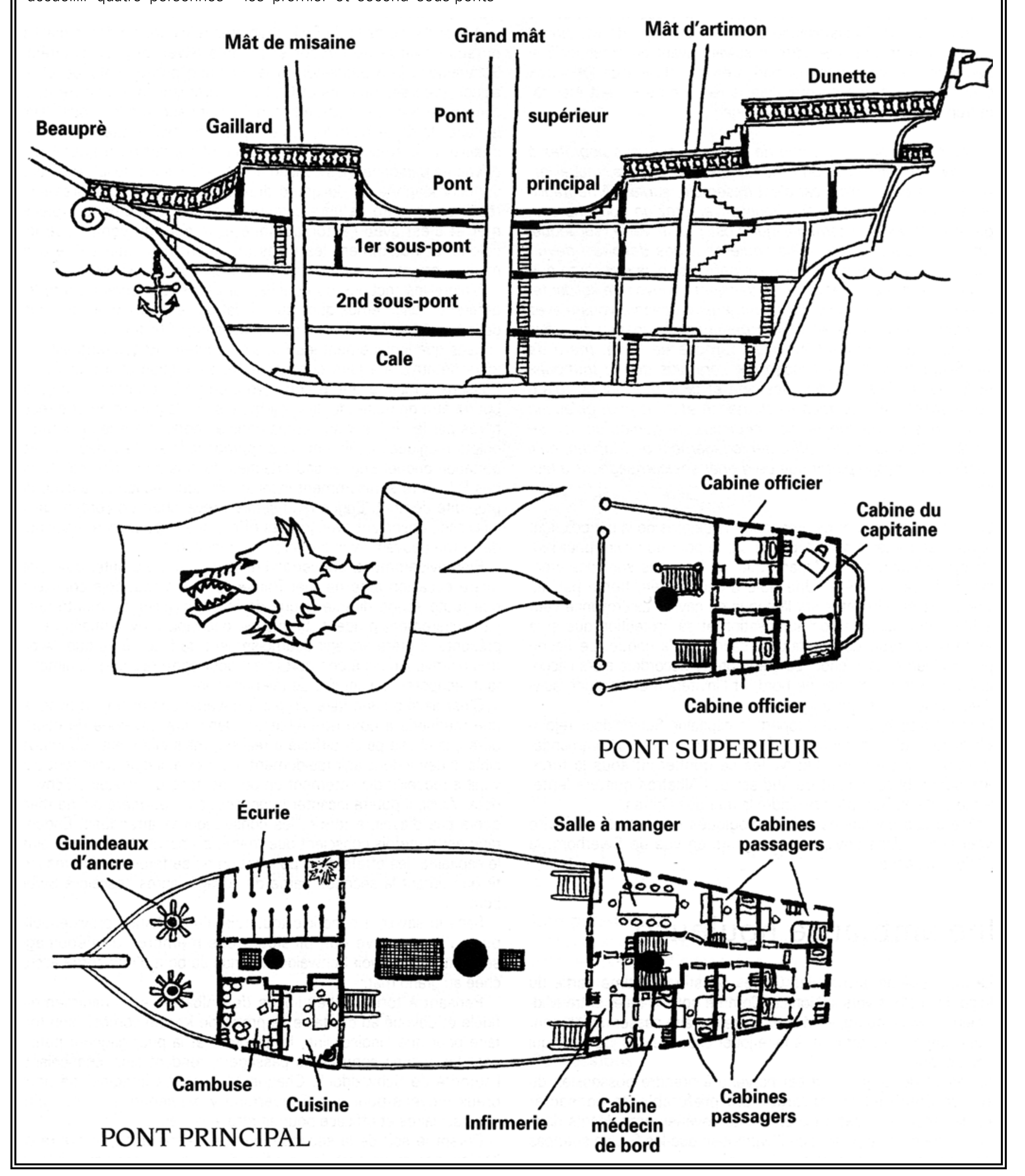




L'Albatros

Type : caraque.
Vocation : transport de passagers et de marchandises.
Longueur : 25 m.
Largeur : 6 m.
Tirant d'eau : 2 m.
Nombre de rames : 0
Nombre de mâts : 3
Type de voiles : carrées/tiléennes.
Capacité : 80 T de marchandises - le pont supérieur contient quatre grandes cabines simples et quatre autres pouvant accueillir quatre personnes - les premier et second sous-ponts sont équipés pour pouvoir recevoir une cinquantaine de passagers en plus de l'équipage - le premier entrepont peut également accueillir dix chevaux.
Équipage : 60 hommes.
Combattants : 0
Armement : non.

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
3/5/8	0/0	35	7	25	15	50



L'Albatros devrait donc larguer les amarres assez tôt, le matin suivant la tragique soirée chez les Haagen. Les P. J. auront vraisemblablement peu ou pas dormi. C'est donc l'esprit vaseux et les paupières lourdes qu'ils assisteront à la bénédiction de l'Albatros par les prêtres de Manann. En compagnie de Garlic, ils pourront également saluer et remercier Maximilian Krieglitz venu assister au départ des colons. Reiner Litz et ses hommes, ainsi que les conducteurs de chariots, feront également leurs adieux à Garlic et ses compagnons. Ils repartent, eux, vers Middenheim, soulagés de s'être enfin acquittés de leur tâche.

La cérémonie dédiée à Manann sera assez courte, visiblement rapidement expédiée par des prêtres qui, comme beaucoup de Marienbourgeois, voient cette expédition d'un assez mauvais œil.

Le grand prêtre Alexis Wanderoild, chef du culte de Manann à Marienburg, prononcera le sermon suivant avant de procéder à la bénédiction : discours que les marins et les officiers de l'Albatros accueilleront avec une crainte silencieuse, même s'il est maintenant trop tard pour renoncer à ce voyage :

- "Vous tous, fidèles ou non de Manann, qui vous apprêtez à entrer dans le vaste royaume du seigneur des Mers, recueillez-vous et priez ensemble... car c'est ensemble, sur la même fragile et incertaine embarcation que vous traverserez un domaine sauvage et étranger; un territoire qui n'est pas le vôtre, sur lequel vous n'avez aucun droit, mais seulement des devoirs : devoir d'humilité et de révérence, car nulle nef n'est plus puissante que la tourmente des eaux et la fureur des vents; devoir de solidarité, car réunis et perdus seuls dans l'immensité océane, vous n'avez tous plus qu'une seule et même destinée. À l'instant où vous quitterez la terre protectrice et maternelle de Rhya, mère de notre Seigneur, votre seul maître ne sera plus que le tout-puissant Manann. C'est un dieu sauvage et colérique qui ne tolère nulle offense. Implorez tous sa clémence et priez pour qu'aucun d'entre vous ne déclenche son courroux. Si quelqu'un, ici, se sent l'âme trop noire pour affronter le jugement de Manann, qu'il renonce à ce voyage plutôt que de mener ses compagnons à leur perte !"

Sur ces mots, les prêtres procéderont aux rites de la bénédiction. Une poignée de terre sera déposée sur le pont du navire pour rappeler symboliquement à Manann que les hommes sont des créatures de Rhya, sa mère. Une fiole d'eau sacrée, bénie par les prêtres, sera ensuite jetée sur la coque du navire. La croyance veut que Manann n'accorde son autorisation et sa protection que si la fiole se brise, répandant le liquide sacré sur la coque. Le flacon explosera bien sous le choc. Le grand prêtre accordera alors l'accolade à Ruppert, l'aumônier de bord, et l'invitera à embarquer, suivi de l'équipage et des passagers.

Montant à bord derrière Ruppert, le capitaine Schwaldock rejoindra la dunette d'où, ordonnant de larguer les amarres, il commandera bientôt la manœuvre. Les voiles se gonfleront sous la force d'une bonne brise venant du sud-est et l'Albatros quittera lentement le delta du Reik pour rejoindre la mer des Griffes.

Grâce à ces conditions météorologiques clémentes, le navire devrait arriver dans environ quatre jours en vue de Swerborg, la capitale norscanne.

Une ambiance houleuse

La traversée de la mer des Griffes constitue l'ultime partie du voyage des colons vers la Norsca. Comme pour le trajet entre Middenheim et Marienburg, le M.J. est libre de faire passer rapidement cet épisode ou de s'attacher à faire jouer chacune des journées qui le composent.

Si l'esprit de Enguerrand est parvenu à prendre possession du corps de Siegfried, il est largement préférable de consacrer quelques séances à cette traversée. Les événements décrits dans cette dernière partie partent de l'hypothèse que les P. J. ne sont pas encore débarrassés du prêtre de Khaine.

En outre, les descriptions et les histoires personnelles de chaque PNJ., membre de l'équipage ou colon, devraient offrir suffisamment de matière et d'inspiration pour imaginer toute une série d'incidents et d'événements venant animer le voyage.

Une nouvelle fois, le M.J. devra donc s'attacher à faire vivre tout ce petit monde hétéroclite : autant de personnalités différentes condamnées à cohabiter quelques journées dans une promiscuité qui peut vite devenir intolérable.

Si le M.J. juge toutefois que cet épisode risque de manquer d'action, libre à lui d'ajouter, par exemple, une attaque de pirates ou de corsaires bretonniens. L'aide de jeu sur la navigation maritime apporte tous les éléments nécessaires pour concevoir et gérer ce type de rencontre.

À la sortie du delta du Reik, l'Albatros rejoindra bientôt le drakkar norscan chargé de l'escorter jusqu'à Swerborg. Le capitaine Schwaldock fera descendre à la mer une petite chaloupe et ira saluer, avec ses officiers et Garlic, le commandant du navire norscan. Cette escorte et son équipage n'ayant aucun rôle à jouer dans la suite de cette histoire, il n'est pas nécessaire que le M.J. les détaillent davantage, à moins que lui-même décide d'ajouter des éléments personnels les concernant durant la suite de la traversée.

Accompagnée par le grand drakkar norscan dont la présence reste sécurisante, la fière caraque rejoindra rapidement la pleine mer et c'est avec l'estomac noué et la peur au ventre que les colons, et notamment les nains (qui n'ont pas vraiment le pied marin), verront peu à peu disparaître la silhouette de la côte.

Malgré les frictions ou conflits qui peuvent intervenir entre les différents P.N.J. embarqués sur l'Albatros, les deux premiers jours de la traversée devraient se passer sans trop d'histoires.

Sans que logiquement les P. J. s'en doutent, Enguerrand est toujours déterminé à faire échouer cette expédition et à tuer Garlic. Possédant maintenant le corps de Siegfried, son premier objectif pourra être de reprendre les objets personnels qui ont pu être récupérés par les P. J. sur son corps originel, notamment les éventuels objets magiques qu'ils ont pu s'approprier (c'est l'anneau de téléportation auquel Enguerrand attachera le plus d'importance). Si un des P. J. a été suffisamment inconscient pour récupérer la lame du prophète dément, Enguerrand sera en revanche trop content de la lui laisser, observant avec joie les effets que la puissance maléfique de l'arme peuvent avoir sur un porteur innocent.

Bien évidemment, Enguerrand n'hésitera pas à profiter de la première occasion sûre de tuer Percegob. Il est toutefois conscient que toute action directe risque de le trahir, aussi se montrera-t-il particulièrement prudent. Si aucune occasion providentielle ne se présente, il préférera agir sournoisement de façon à ce que l'Albatros n'arrive jamais à bon port (c'est pour cette raison qu'il aimerait tant récupérer son anneau de téléportation).

C'est ainsi qu'une idée simple a traversé son esprit : provoquer une mutinerie à bord de l'Albatros. Dans une traversée de courte durée, la chose paraît difficile à réaliser, mais elle n'est pas impossible. Il devra donc agir rapidement. Pour cela, il doit avant tout parvenir à recueillir discrètement un peu de sang du capitaine Schwaldock. Ainsi, il pourra incanter la *possession meurtrière* qui ne manquera pas d'avoir, à terme, les conséquences attendues. Enguerrand est toutefois conscient que même s'il parvient à maudire ainsi le capitaine, les effets de la possession ne se feront en fait ressentir que durant la seconde partie du voyage, après l'escale à Swerborg.

Sans le savoir, il bénéficie toutefois d'une chance providentielle puisqu'il se trouve que plusieurs des membres de l'équipage seraient ravis de voir Schwaldock pendu au bout d'une corde accrochée au grand mât.

Pensant à tort que l'équipage de l'Albatros est unanimement fidèle et dévoué au capitaine, le prêtre de Khaine compte bien tout faire pour que l'indiscipline, le désordre et la peur gagnent petit à petit les marins comme les passagers, rendant ainsi chancelante l'autorité de Schwaldock. Chaque M.J. pourra imaginer de nombreux moyens pour que Enguerrand y parvienne. L'un des plus spectaculaires et efficace pourrait être le suivant :

Durant le soir de la seconde journée de traversée, le prêtre de Khaine incante un sort de *sacrifice de sang*, prenant pour cible un

L'EQUIPAGE DE L'ALBATROS

Anton Schwaldock - Capitaine de l'Albatros

Humain - 46 ans - Ex officier de marine

Schwaldock est un grand homme de corpulence moyenne portant une épaisse barbe taillée avec soin. Ses cheveux noirs mi-longs sont généralement surmontés d'un large tricorne bleu foncé. Son regard sombre ajoute encore un peu à la sévérité de son visage. Se tenant toujours droit, le torse bombé, il dégage à la fois autorité et prestance.

Outre sa passion pour la mer et la navigation, son temps libre se partage entre son intérêt pour les belles femmes (Schwaldock est un célibataire endurci) et la numismatique. Sa courtoisie à l'égard de la gent féminine n'a d'égale que la vulgarité et la brutalité dont il peut faire preuve face à ses hommes. Maniaque et autoritaire, il est réputé pour avoir le sang chaud et être prompt à se laisser envahir par des colères noires. Même si ces dernières ne vont que rarement au-delà d'un flot tumultueux de jurons dont le répertoire semble infini, sa voix grave et caverneuse fait généralement trembler l'équipage.

Ancien officier de marine commandant un navire de garde-côtes, il a su s'illustrer en démantelant de nombreux trafics et réseaux de contrebande. Profitant de sa renommée d'intégrité et d'honnêteté, il s'est tourné, il y a deux ans, vers le domaine privé, là où ses compétences sont payées à leur juste valeur. Il commande donc l'Albatros depuis sa mise en service.

En revanche, il ne se doute pas qu'il vient récemment d'engager parmi son équipage des hommes qui ont toutes les raisons de lui en vouloir. Schwaldock a vu dans sa carrière d'officier tant de têtes de truands qu'il n'a bien évidemment pas reconnu Hans Blitzheig, Werner Stroheim et ses compagnons. C'est pourtant à lui qu'ils doivent d'avoir croupi en prison durant les sept dernières années.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	40	4	4	10	35	2	40	60	40	55	55	40

Compétences

Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes de parade; escrime - Astronomie - Bagarre - Canotage - Construction navale - Coups précis - Coups puissants - Désarmement - Esquive - Jeu - Langage secret : jargon des marins; jargon des batailles - Langue étrangère : tar-eltharin - bretonnien - Manœuvres nautiques - Natation - Numismatique - Résistance à l'alcool.

Possessions

Rapière (I+10, D-1) - Main gauche (D-2, Prd-10) - Veste en cuir (PA = 0/1 - Tronc et bras) - Vêtements riches - Superbe et importante collection de pièces de monnaie étrangères (valeur 300 Co) - Réserve personnelle de rhum et d'alcool bretonnien - 60 Co.

Religion

Manann.

Alignement

Neutre.

Otto von Struddman - Premier lieutenant

Humain - 35 ans - Officier en second

Grand et svelte, Otto est un personnage élégant aux manières aristocratiques. Il consacre chaque jour un long moment à coiffer sa longue chevelure blonde et bouclée, et à soigneusement entretenir ses fines moustaches qu'il porte à la mode bretonnienne. Toujours recouvert de dentelles et de senteurs parfumées, il a toutes les apparences d'un jeune courtisan un peu hautain et pédant.

Otto n'a dans la vie que deux passions : la navigation et les femmes. Il aime se faire passer pour un vieux loup de mer et n'en finit pas de raconter ses aventures extravagantes et exploits personnels à ceux et celles qui sont assez naïfs pour le croire.

En fait, Otto est la personnification de l'incompétence et les P. J. pourraient rapidement se demander à quoi il sert sur le navire.

Otto von Struddman est le fils d'un aristocrate de Marienburg. C'est à l'influence de sa famille qu'il doit son grade et son poste. C'est en effet largement grâce aux dons généreux de la famille von Struddman que le culte d'Ulric a pu acheter et réparer l'Albatros. Le père d'Otto a su habilement placer son fils en échange de sa généreuse dévotion, parvenant enfin à se débarrasser de ce terrible et encombrant fardeau pour la famille entière.

Otto n'est donc premier lieutenant que depuis deux mois, ce qui a été jusque-là sa plus longue affectation sur un navire. Le capitaine Schwaldock, comme de nombreux membres d'équipage, ont déjà parfaitement conscience de son incompétence, comme du fait qu'il vaut mieux se conduire avec lui de façon diplomatique afin de ne pas blesser son noble père, le plus généreux donateur du temple d'Ulric à Marienburg.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	35	3	3	9	40	2	40	45	30	35	40	55

Compétences

Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes de parade; escrime; pistolet - Coups précis - Équitation - Esquive - Étiquette - Héraldique - Jeu - Langage secret : jargon des marins - Manœuvres nautiques - Narration - Natation - Séduction - Sens de la répartie.

Possessions

Rapière (I+10, D-1) - Main gauche (D-2, Prd-10) - 2 pistolets de duel (P 8/16/50, FE : 3, Rch 3) - Veste en cuir (PA = 0/1 - Tronc et bras) - Vêtements riches - Bijoux (valeur totale : 250 Co) - Parfums et imposant nécessaire de toilette - 120 Co.

Religion
Manann.

Alignement
Neutre.

Hans Blitzheig - Second lieutenant

Humain - 46 ans - ex-navigateur, ex-capitaine de navire

Hans est un grand homme corpulent de 1 m 90. Ses cheveux sont blancs et ses yeux bleus. Son visage ridé et buriné est considérablement marqué par le temps, tout autant que par une vie ayant toujours été difficile et précaire.

C'est un personnage extrêmement compétent qui n'est pourtant qu'assez peu connu et apprécié du fait de sa réserve et de sa froideur. C'est aussi un ex-criminel sans beaucoup de scrupules, sorti de prison il y a quatre mois après sept années d'enfermement.

Issu de la petite bourgeoisie d'Altdorf, il parvint grâce aux sacrifices de sa famille à se payer des études à l'école navale de la capitale impériale. Devenant un navigateur compétent, il partit chercher fortune à Marienburg où il obtint un poste sur un petit navire marchand, le *Blau Vogel*. Son intelligence et ses compétences lui permirent rapidement de devenir capitaine de ce navire. C'est à ce moment qu'il fit la connaissance de Werner Stroheim.

Ce dernier lui proposa d'arrondir considérablement des fins de mois difficiles en utilisant le navire pour transporter et vendre des produits de contrebande en provenance d'Arabie par l'Estalie (principalement des stupéfiants). Hans accepta volontiers cette perspective d'enrichissement. Tout deux s'associèrent donc dans ce trafic juteux avec la complicité de certains membres d'équipage.

Il y a huit ans, le *Blau Vogel* fut accosté et fouillé par les garde-côtes de Marienburg sous le commandement d'Anton Schwaldock. Le trafic fut découvert. Hans, Werner et leurs complices furent arrêtés, jugés et condamnés à sept ans de prison.

Comme Werner, Hans rumina sa haine pendant sept longues années vis-à-vis de Schwaldock, cet officier garde-côte intègre et incorruptible (qualités rares au sein de ce corps de métier) qui découvrit lui-même la cache des marchandises illégales là où ses hommes avaient négligemment fouillé.

Cette histoire aurait sans doute été sans suite si Hans et Werner n'avaient pas retrouvé le capitaine Schwaldock sur leur chemin après leur sortie de prison. Par un malheureux hasard, les deux compères et quelques compagnons de cellules étaient en quête d'un nouvel emploi lorsqu'ils apprirent que l'Albatros recherchait du personnel. Voilà donc trois mois qu'Hans est devenu navigateur et second lieutenant sur le navire commandée par Schwaldock. Il ne fait aucun doute qu'il saisira la première occasion de se venger, mais il compte le faire sans prendre de risques, ayant jusque-là réussi à calmer et faire garder patience à Werner.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	35	4	4	10	40	2	40	60	50	65	50	35

Compétences
Alphabétisation - Armes de spécialisation : armes de parade; escrime - Astronomie - Bagarre - Baratin - Calcul mental - Canotage - Cartographie - Corruption - Coups puissants - Esquive - Jeu - Langage secret : jargon des marins; jargon des voleurs - Manœuvres nautiques - Natation - Orientation - Potamologie.

Possessions
Rapière (I+10, D-1)-Main gauche (D-2, Prd-10)- Veste en cuir (PA = 0/1 - Tronc et bras) - Portulans - Instruments de navigation (compas, sextant, boussole) - 20 Co.

Religion
Manann.

Alignement
Neutre.

Ludovik Kriegtzen - Médecin de bord

Humain - 35 ans - Médecin et officier en second

Ludovik est un petit homme corpulent aux cheveux roux et aux yeux verts. C'est une personne gaie et avenante, appréciée par l'ensemble de l'équipage.

Originaire de Marienburg, il a toujours exercé sa profession sur des navires et aime la compagnie des marins, partageant avec eux un certain goût pour l'alcool et les jeux de hasard.

Compte tenu de leur science et de leur savoir, les médecins sont toujours considérés sur les navires comme des officiers à part entière devant être capables de relever le capitaine ou les lieutenants si cela s'avère nécessaire. De fait, Ludovik est le plus apprécié et respecté des officiers de l'Albatros, à tel point qu'il est presque également devenu le confesseur des matelots. C'est sans doute lui qui connaît le mieux chaque homme d'équipage.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	30	3	4	9	35	1	55	50	62	60	44	55

Compétences
Alphabétisation - Astronomie - Connaissance des parchemins - Canotage - Chirurgie - Fabrication de drogues - Jeu - Langage secret : classique; jargon des marins - Manœuvres nautiques - Natation - Pathologie - Préparation de poisons - Résistance à l'alcool - Traumatologie.

Possessions
Épée longue (arme simple) - Veste en cuir (PA = 0/1 - Tronc et bras) - Instruments médicaux et trousse de soins - 50 Co.

Religion
Shallya.

Alignement
Neutre.

Ruppert Denheim - Aumônier de bord

Humain - 28 ans - Initié de Manann

Originaire de Marienburg, Ruppert est un grand homme vigoureux qui reçut dès son enfance l'éducation des prêtres de Manann. Jeune homme énergique et actif particulièrement attiré par l'immensité et les mystères des océans, il décida de porter sa foi sur les navires, au sein même du royaume de Manann.

Solidement bâti, Ruppert possède une longue chevelure blonde qu'il laisse flotter dans les vents. Ses yeux bleus ciel adoucissent encore un visage presque juvénile.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	3	4	10	45	1	45	45	40	45	40	55

Compétences
Acuité visuelle - Alphabétisation - Astronomie - Connaissance des parchemins - Langage secret : classique - Natation - Théologie.

Possessions
Robes du culte de Manann - Symbole religieux sous la forme d'un médaillon creux en forme de couronne à cinq pointes - Encensoir et encens - Livre de prières - 25 Co.

Religion
Manann.

Alignement
Neutre.

Werner Stroheim - Bosco

Humain - 38 ans - Chef d'équipage, ex-contrebandier

Werner est une véritable brute doublée de ce que l'on appelle communément une grande gueule.

Colosse de 1 m 90 particulièrement trapu, il possède une impressionnante musculature qu'il doit à sept années d'exercices physiques quotidiens lui permettant de meubler le temps passé dans les cachots de Marienburg. Il est chauve et porte une épaisse barbe blonde. Il exhibe un lourd anneau d'argent à l'oreille gauche.

Afin de parfaire encore son apparence archétypale de vieux loup de mer dans l'espoir d'être engagé sur l'Albatros, il a récemment acquis (au terme d'un pari gagné) un petit ouistiti qui reste sagement sur son épaule durant les rares moments où les cris et jurons de son maître ne le font pas bondir et fuir en tremblant.

Taciturne, alcoolique, autoritaire et colérique, c'est une forte personnalité à laquelle personne n'ose tenir tête. C'est, de fait, une personnalité que chaque capitaine est en droit d'attendre de son bosco qui doit mener l'équipage à la baguette. Otto a bien essayé de faire valoir son rang d'officier auprès de Werner : depuis, il ne s'approche plus du bosco et en a une peur bleue.

Compagnon de cellule de Blitzheig (Cf. page précédente), Stroheim compte bien faire payer au capitaine les sept années de cachot qu'il lui doit. Il n'est pas rare, le soir venu et l'alcool aidant, de l'entendre fulminer et rager contre le capitaine. Personne ne sait trop pour quelles raisons, et tout le monde pense que cela fait partie de son caractère difficile.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	40	5	5	12	35	2	45	55	30	35	50	30

Compétences
Armes de spécialisation : armes de parade; armes de poing; armes articulées - Astronomie - Bagarre - Canotage - Corruption - Coups précis - Coups puissants - Dressage : singe - Esquive - Jeu - Langage secret : jargon des marins; jargon des voleurs - Manœuvres nautiques - Musculation - Natation - Résistance à l'alcool.

Possessions
Sabre d'abordage (arme simple) - Main gauche (D-2, Prd-10) - Fouet (T-10, D-2, Prd-20) - Cestus (arme de poing : T-10, D-1) - Veste en cuir (PA = 0/1 - Tronc et bras) - Bouteille d'alcool - Paire de dés en os - 20 Co.

Religion
Manann.

Psychologie
Alcoolisme - Animosité envers le capitaine.

Alignement
Neutre.

Captain Cook - Singe dressé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	1	1	5	55	1	20	10	15	10	10	-

Compétences
Acrobatie - Acuité auditive - Escalade - Escamotage - Esquive - Pitreries.

Les vieux loups de mer - Matelots expérimentés

Il y a une vingtaine de vieux loups de mer au sein de l'équipage. C'est parmi eux que l'on trouve notamment le cambusier en chef, la vigie, les timoniers et les quartiers-maîtres (ou chef de bordée), c'est-à-dire les chefs d'équipe. Nous vous présentons donc ici un profil standard.

Nous avons toutefois détaillé quatre d'entres eux. Chaque M.J. pourra, s'il le souhaite, en développer d'autres.

Heinrich Brotfeld : Âgé de 39 ans, Heinrich est un homme solide et trapu. Ses cheveux sont encore bruns malgré quelques mèches grisonnantes. Ses yeux sont verts, ses dents noircies par le tabac qu'il chique continuellement.

Ancien sergent garde-côte et combattant embarqué, Heinrich a longtemps servi sous les ordres du capitaine Schwaldock alors que celui-ci était encore officier dans la marine de Marienburg. Il estime beaucoup le capitaine et est prêt à de nombreux sacrifices pour lui.

Les visages de Blitzheig et Stroheim lui rappellent vaguement quelque chose, mais quoi... ? Il faut dire que l'abus d'alcool et de tabac ont quelque peu entamé la mémoire de cet homme pourtant physionomiste.

Erich Friedermann : Âgé de 34 ans, Erich est un petit homme sec et maigre. Ses cheveux sont noirs et ses yeux verts. Son visage porte une longue cicatrice sur la joue gauche. Il s'agit d'un des compagnons de cellule de Blitzheig et Stroheim. Il déteste autant le capitaine qu'il estime et apprécie le bosco. À l'instar de Werner, il espère que Blitzheig pourra préparer à l'occasion un plan d'action lui permettant d'assouvir sa soif de vengeance.

Manuel Estevez : Âgé de 27 ans, Manuel est un grand homme élancé et svelte. Il possède une longue tignasse noire tombant sur ses joues creuses et cachant deux boucles d'oreille en argent. Il est muet depuis l'âge de 9 ans. Il était alors mousse sur un navire pirate estalien commandée par le fameux capitaine Barbarossa. C'est à ce dernier qu'il doit la perte de sa langue pour avoir été trop bavard. Un an plus tard, le vaisseau pirate effectuant un raid dans la mer des Griffes était capturé par le navire de guerre commandée par le capitaine Schwaldock. Celui-ci se prit de sympathie pour le jeune mousse muet et le gracia, faisant de lui son domestique.

Plus tard, Manuel gagna sa place de matelot au sein de l'équipage de Schwaldock. Il est le seul à avoir reconnu et identifié le bosco. Le fait semble avoir été réciproque et il est récemment devenu le souffre-douleur de Stroheim, terrorisé par les menaces de ce dernier. Malgré sa fidélité au capitaine, il n'a encore rien tenté de dévoiler sur ce qu'il sait, mais ne perd pas une occasion de surveiller discrètement les agissements de Stroheim. Il a d'ailleurs découvert récemment la complicité du bosco et du second lieutenant dont le visage lui dit quelque chose.

Hervé Leplebec, dit Pépé le Malouin : Âgé de 48 ans, Pépé le Malouin est le doyen de l'équipage. Originaire de Malo-sur-Sannez, un petit port bretonnien proche de l'Anguille, c'est réellement l'archétype du vieux loup de mer qui a déjà navigué sur toutes les mers.

Ses cheveux gris ébouriffés sont systématiquement recouverts de son bachis lourdement chargés de diverses médailles traditionnelles, porte-bonheur du culte de Manann et décorations honorifiques. Son visage est creux, tanné et ridé. Il porte toujours une vieille pipe en bois qu'il semble ne jamais quitter. Il parle avec un fort accent rural bretonnien et ne se lasse pas d'apprendre aux jeunots ce qu'est la dure loi de la mer. Considéré avec respect et estimé par tous, il ne travaille de fait qu'assez peu aux manoeuvres, préférant boire et jouer en échangeant tous les racontars et rumeurs circulant au sein de l'équipage. Il constitue la meilleure source de renseignements sur le navire et son équipage, même s'il faut pour cela savoir sacrifier de son temps et écouter avec respect ses aventures de jeunesse, ses conseils avisés et son répertoire infini de proverbes et dictons populaires.

Profil type "Vieux loup de mer" :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	40	3	4	10	40	1 ou 2	40	35	30	45	35	30

Compétences
Astronomie (30 %) - Bagarre - Canotage - Coups puissants - Escalade - Esquive - Jeu - Langage secret : jargon des marins - Langue étrangère : au choix du M.J. - Manœuvres nautiques - Natation - Orientation (25 %) - Résistance à l'alcool.

Possessions
Coutelas (I+10, D-2, Prd-20) - Veste en cuir (PA = 0/1 - Tronc et bras) - Bouteille d'alcool - Paire de dés en os - 1D6+2 Co.

Religion
Manann.

Psychologie
Alcoolisme (30 %).

Alignement
Neutre.

Les matelots

Il sont quarante sur l'Albatros. C'est parmi eux que l'on trouve la majorité des manœuvriers ayant des postes fixes sur le pont ou dans la mâture.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	30	3	3	7	35	1	35	25	29	29	29	29

Compétences
Bagarre - Canotage - Escalade - Esquive - Langage secret : jargon des marins - Manœuvres nautiques - Natation - Résistance à l'alcool.

Possessions
Coutelas (I+10, D-2, Prd-20) - Veste simple - Paire de dés en os - 1D4 Co.

Religion
Manann.

Alignement
Neutre.

albatros venant de se poser sur une vergue. Immanquablement, le volatile sacré du culte de Manann tombera mort sur le pont principal. La macabre découverte faite par un marin provoquera inévitablement un véritable vent de panique sur le navire. Les marins, largement superstitieux, seront désormais persuadés que la traversée est maudite par Manann... et sur ce point, ils n'ont désormais peut-être pas tort.

La colère de Manann

L'acte irréfléchi de Enguerrand dépasserait-il ses espérances ? Le prêtre de Khaine serait-il parvenu, sans même le vouloir réellement, à provoquer la colère de Manann ? Ou cela n'est-il simplement dû qu'à une malchanceuse coïncidence ? Toujours est-il qu'à l'aube du troisième jour de mer, le vent a tourné et considérablement forci. Alors que le soleil se levant tardivement sur ces étendues septentrionales diffuse une pâle lumière, les marins et les passagers apercevront l'approche funeste d'un impressionnant pot-au-noir arrivant vivement de l'ouest. Tandis que le front de la tempête semble avancer inexorablement vers la fine caraque, les vents se font plus violents et la mer encore plus agitée.

Réveillé par le bosco, Schwaldock gagne hâtivement la dunette pour commander à la manœuvre. Son visage crispé scrute craintivement le mur noir s'approchant toujours plus par bâbord. Il ordonne de virer lof pour lof, tentant désespérément de fuir la tempête en changeant de cap vers l'est. Par allure arrière, l'Albatros file à grande vitesse sur la mer presque démontée. L'attention de tous est tournée vers la poupe, où le pot-au-noir s'approche toujours malgré la manœuvre. Le ciel, bientôt, s'obscurcit tout autour du navire. Quelques éclairs zèbrent violemment le lourd plafond nuageux. Les prières et les lamentations des matelots se font maintenant nombreuses et plus fortes. Tous invoquent la clémence de Manann alors que, résigné, Schwaldock ordonne de carguer toutes les voiles, se préparant à une lutte sans merci contre les éléments déchaînés.

Dans la demi-heure qui suit, l'Albatros, insignifiante coque de noix ballottée dans la tourmente de la tempête, est devenu incontrôlable et incapable de naviguer. La quasi-totalité de l'équipage et tous les passagers ont rejoint les cabines et les ponts inférieurs, condamnés à prier et à attendre l'accalmie. Les déferlantes fouettent le pont principal, l'eau tombant par les écoutilles jusque dans les ponts inférieurs du navire.

L'Albatros dérivera ainsi trois jours dans la furie des éléments, emporté par la tempête montant vers le nord-est. Le M.J. devra

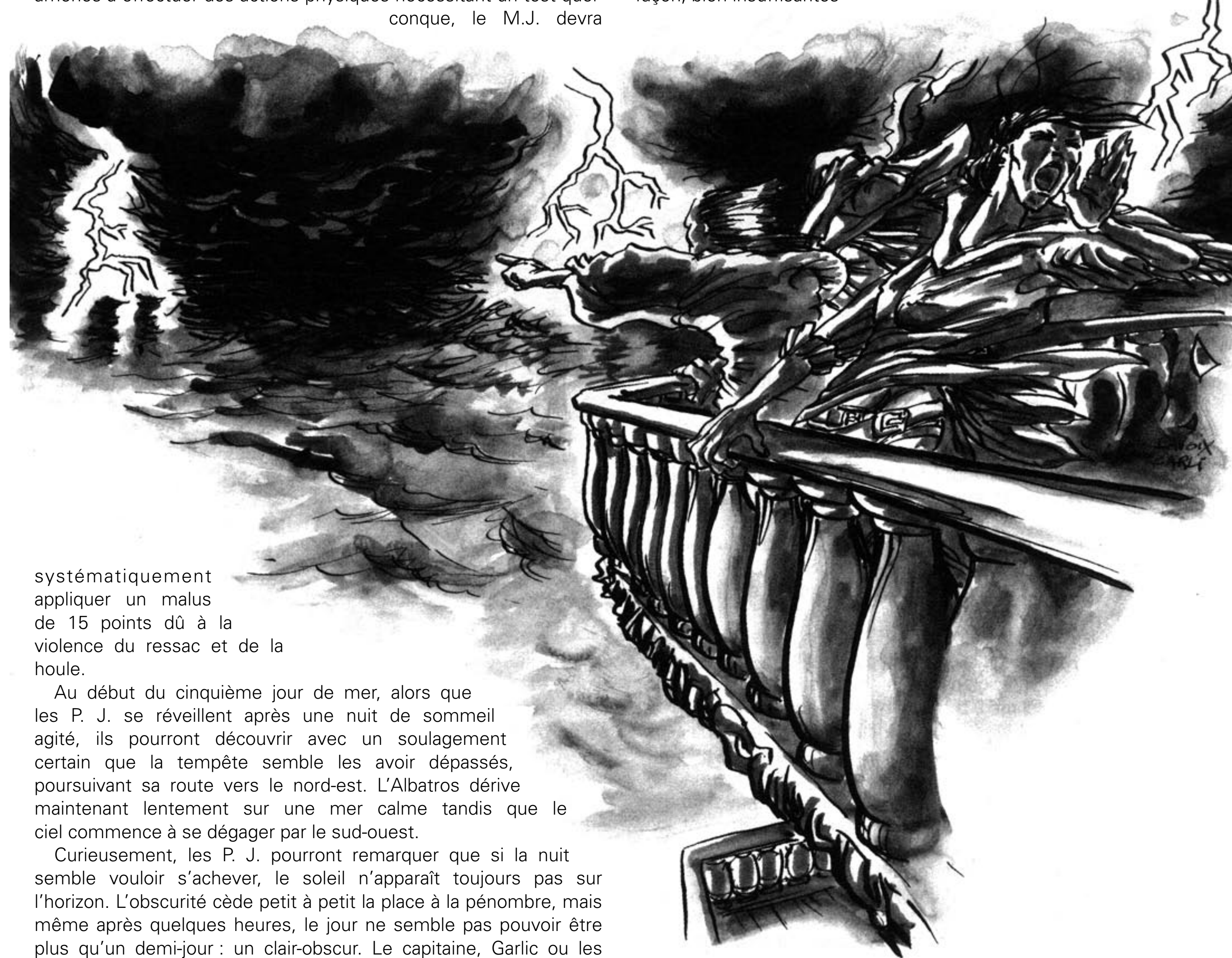
consulter l'aide de jeu sur la navigation maritime pour gérer cet épisode. Quoique l'Albatros soit suffisamment résistant pour affronter une telle tempête, il est possible qu'il soit sérieusement endommagé. Si le M.J. ne veut pas être trop dur avec ses joueurs, il peut fort bien ignorer des résultats de tests trop catastrophiques afin de ne pas condamner son groupe à un naufrage auquel il lui serait quasiment impossible de survivre.

Durant les trois jours de tempête, la vie à bord doit continuer, même si tout le monde est condamné à rester à l'abri dans un espace clos et considérablement réduit pour le nombre de personnes présentes sur le navire. Le moral est bien évidemment au plus bas et les marins sont tous passablement irrités et nerveux. Les colons, eux, maudissent le jour où ils acceptèrent de partir vers la Norsca. Quant aux nains du clan Grugnissom, une grande majorité, pliés en deux sous la douleur et les nausées, ont adopté un teint verdâtre et maladif. Ceux d'entres eux qui résistent tant bien que mal aux affres du mal de mer sont devenus si irritables qu'il vaut mieux ne pas leur adresser la parole.

Dans cette ambiance difficilement vivable, Enguerrand profitera de toute occasion pour faire encore empirer les choses. Le M.J. devra donc faire agir au mieux le prêtre de Khaine selon les circonstances et les événements.

De leur côté, les P. J. devront faire tout ce qu'il est possible pour que la situation ne se dégrade pas trop à bord. Ils en arriveront sûrement, à un moment ou à un autre, à se douter que quelqu'un tente encore de saboter l'expédition. À eux d'être suffisamment perspicaces pour découvrir la présence et la couverture de Enguerrand !

Pendant la durée de la tempête, si des P. J. ou des P.N.J. sont amenés à effectuer des actions physiques nécessitant un test quelconque, le M.J. devra systématiquement appliquer un malus de 15 points dû à la violence du ressac et de la houle.



Au début du cinquième jour de mer, alors que les P. J. se réveillent après une nuit de sommeil agité, ils pourront découvrir avec un soulagement certain que la tempête semble les avoir dépassés, poursuivant sa route vers le nord-est. L'Albatros dérive maintenant lentement sur une mer calme tandis que le ciel commence à se dégager par le sud-ouest.

Curieusement, les P. J. pourront remarquer que si la nuit semble vouloir s'achever, le soleil n'apparaît toujours pas sur l'horizon. L'obscurité cède petit à petit la place à la pénombre, mais même après quelques heures, le jour ne semble pas pouvoir être plus qu'un demi-jour : un clair-obscur. Le capitaine, Garlic ou les membres de l'équipage pourront facilement éclairer les P. J. sur cet étrange et intriguant phénomène :

- *"La tempête a dû nous faire dériver bien trop au nord. Nous avons sans doute largement dépassé la latitude de Swerborg. Nous sommes dans le Grand Nord, dans ce que les Norscans nomment les marches d'Asgard ! Ici, les nuits et les journées sont longues de six mois. Nous devons être sur la fin de la période que certaines tribus norscannes ont nommé Ragnarok, le temps de Ragnar. Le dieu Ragnar, dit-on, vole le soleil d'Asgard pendant six mois. Il répand son feu et sa chaleur dans les foyers sacrés des prêtres-forgerons norscans. Ainsi, ces derniers forgent les nouvelles armes que les guerriers porteront durant la prochaine saison des expéditions guerrières. Quand le soleil d'Asgard reviendra, les drakkars de ces tribus devront partir chercher le butin dont ils offriront une grande part aux dieux et aux prêtres. Cette seconde période de l'année, celle du jour, est appelée Asgardrok. Ce sont là les croyances ancestrales des tribus du nord de la Norsca."*

Hans Blitzheig, le navigateur, devra patienter quelques heures avant que le ciel soit suffisamment dégagé pour qu'il puisse calculer la probable position du navire. Schwaldock et Garlic attendront les résultats dans le cabine du capitaine, en compagnie des P. J. si ceux-ci en font la demande.

Les calculs de Blitzheig remettront en question toute la suite du voyage. Le navigateur annoncera en effet que l'Albatros est perdu en pleine mer, quelque part dans la région nord-est de la mer des Griffes. La côte hospitalière la plus proche ne peut, en fait, être que la Nouvelle Skorlm. Les réserves de vivres sont, de toute façon, bien insuffisantes

pour permettre de retourner vers Swerborg. Elles le sont peut-être même pour parvenir à Skorlm. Selon Blitzheig, il faudrait faire cap vers le nord-ouest pendant environ trois ou quatre jours. Schwaldock avouera avec tristesse qu'il ne reste que deux jours d'eau douce, à condition de plus qu'elle soit rationnée. Quant à la nourriture, la situation n'est guère meilleure.

Il insistera pour que la gravité de la situation soit tue à l'équipage. Il craint fort justement qu'une telle situation provoque un effritement de la discipline, des incidents, voire une mutinerie.

Si ces événements font parfaitement l'affaire de Enguerrand, ils constituent également pour Blitzheig et ses complices une excellente opportunité d'assouvir leur désir de vengeance à l'égard de Schwaldock. Si Enguerrand est, de plus, parvenu à exercer une *possession meurtrière* sur le capitaine, la mutinerie semble dès lors inévitable.

Le M.J. devra donc gérer cette situation particulièrement ouverte. Il devra déjà déterminer si Enguerrand a découvert, par un moyen ou un autre, les intentions secrètes de Blitzheig et du bosco, auquel cas il pourrait tout faire pour les aider et ils deviendraient ensemble particulièrement efficaces.

L'objectif des P. J. sera dès lors de tout tenter pour éviter le déclenchement d'une mutinerie ou, au pire, de parvenir à la faire échouer si elle éclate. Les mutins, condamnés par leurs actes à devenir des hors-la-loi et des pirates, ne réservent en effet que rarement un sort enviable aux passagers de leur navire.

En outre, les P. J. peuvent difficilement prendre le parti du capitaine si celui-ci est effectivement la victime d'une *possession meurtrière*. Car il risque, en effet, de devenir rapidement aussi dément et maléfique que Enguerrand lui-même, provoquant une opposition unanime de l'équipage. Dans ce cas de figure, les P. J. peuvent toutefois avoir un léger avantage puisqu'ils ont, déjà une fois, été confronté à une victime de ce rituel maléfique : Wolmar Kroger. S'ils ont appris de ce précédent épisode la façon de déceler et de contrer une *possession meurtrière* (Lothar Vorhexen est, par exemple, tout à fait capable d'exorciser le capitaine), ils auront alors toutes leurs chances de se sortir de cette délicate situation.

Le voyage en mer durera encore normalement trois journées et demi, avant que l'Albatros ne soit en vue de Skorlm. Il y a fort à parier que pendant ce laps de temps, une dernière confrontation opposera Enguerrand et les P. J.

Notons d'ailleurs que la victoire des P. J. sur Enguerrand n'est pas aussi délicate et difficile qu'elle peut le paraître. Même si le prêtre de Khaine est un personnage particulièrement puissant, capable de tuer rapidement sa victime à la moindre défaillance des P. J., il reste parfaitement vulnérable. Tout comme certains de ses handicaps (*Aversion des animaux* par exemple), sa personnalité de dément fanatique et haineux pourrait bien le trahir. De plus, Enguerrand ne possède plus ni son corps d'origine ni les puissants objets magiques dont il bénéficiait jusque-là des pouvoirs, notamment son épée.

Si l'esprit du prêtre de Khaine rejoindra peut-être définitivement, cette fois-ci, les abysses du royaume de Khaine, cette ultime victoire signifiera sans doute également la mort de Siegfried von Wurmser. En effet, les P. J. n'ont a priori aucun moyen de se débarrasser de Enguerrand sans tuer Siegfried. Cette seule perspective pourrait d'ailleurs devenir pour eux un terrible cas de conscience.

Terre ! Terre !

Souhaitons donc que Garlic et les P. J. ne soient ni naufragés, ni mis aux fers par des mutins mettant le cap vers les marchés aux esclaves d'Arabie, ni même simplement exécutés par la science meurtrière de Enguerrand, même si pour cela (une fois n'est pas coutume), le M.J. a dû leur donner un petit coup de pouce. Si donc, tout se passe bien pour les P. J., ils devraient enfin parvenir au terme de leur voyage et du même coup, au terme de l'introduction de cette campagne.

Trois journées et demi après la fin de la tempête, alors que la pénombre du Ragnarok envahit toujours ces contrées septentrionales, les P. J. devraient entendre avec joie le fameux cri de la vigie :

- *"Terre ! Terre droit devant !"*

Remontant de leurs cabines vers le pont principal, les P. J. pourront en effet rejoindre le gaillard avant pour observer l'approche salvatrice de la côte. Leur attention sera captée par un point lumineux se détachant du littoral, encore lointaine mais déjà vive lueur rougeâtre de ce qui semble être un formidable brasier. À leurs côtés, Garlic fera éclater sa joie à la vue de ce feu tant espéré :

- *"C'est le Mont Vanir ! Le feu sacré d'Ulric ! Il semble brûler avec la même vigueur et la même beauté dont Gustav m'a parlé; comme au jour où quelques héroïques guerriers nordiques parvinrent, par sa divine énergie, à défaire la plus démoniaque et chaotique des armées. Ce feu mérite le plus formidable des temples, le plus somptueux des sanctuaires à la gloire de la défaite du Chaos. Mes amis ! Nous allons le construire, ce temple !"*

Garlic ne sait pourtant encore rien de sa destinée et de celle de ses compagnons. La campagne de l'Architecte des Destinées commence à peine et les P. J. ne sont pas au bout de leurs surprises.

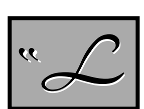
La première de ces surprises risque d'ailleurs d'être fort mauvaise. Ils apprendront au moins, à leurs dépens, que la civilisation humaine est bien présomptueuse de croire avoir vaincu les puissances chaotiques. La colonie humaine la plus septentrionale est aujourd'hui quasiment coupée du monde, assiégée par une puissante armée de gobelins de la nuit. Skorlm est sur le point de succomber après avoir été le lieu de la plus éclatante des victoires sur le Chaos. Les gobelins et leurs alliés trolls ont jusque-là parfaitement profité des ténèbres d'un Ragnarok tardif. Les P. J. devront donc libérer à nouveau le lieu saint, mais ceci fait l'objet d'une autre histoire. C'est pour cette raison que l'arrivée de l'Albatros à Skorlm sera décrite dans la seconde partie de la campagne.



Seconde partie : Quand on voit ce convoi...



POINTS D'EXPÉRIENCE



'expérience, pour la plupart d'entre nous, est comme le fanal de poupe d'un vaisseau, qui éclaire le chemin déjà parcouru, et rien d'autre."

Samuel Taylor Coleridge

Une grande partie de l'intérêt de ce scénario repose sur la richesse des interactions entre les P. J. et l'ensemble des nombreux P.N.J. qu'ils côtoient. Le M.J. est donc encouragé à privilégier cet aspect dans l'attribution des points d'expérience à chaque personnage.

En dehors des points attribués dans le cadre des événements décrits ci-dessous, le M.J. devra, au terme de chaque séance, distribuer un certain nombre de points d'expérience dont le montant dépendra de la qualité de l'interprétation des personnages par les joueurs. Chaque joueur devra être encouragé à jouer et développer en détail le caractère de son alter ego ainsi que les relations qu'il instaure avec chacun des P.N.J., relations qui devront être fidèles à la personnalité spécifique de chaque personnage.

Au terme de chaque séance, le M.J. pourra donc distribuer entre **0** et **30** points d'expérience : 30 points correspondant à une interprétation exceptionnelle, riche et caractéristique, du personnage par le joueur.

Du sang sur les masques

Le carnaval

5 points par rencontre et/ou événement du carnaval, si les P. J. ont eu une réaction intelligente et constructive et s'ils ont fait une bonne interprétation de leur personnage.

5 à 10 points pour chaque P. J. s'étant illustré dans une des attractions principales du carnaval (combats nautiques, parades et joutes, tournoi de tir à l'arc, défis au champion, Bal des duels courtois, etc.).

L'embuscade

30 à 50 points pour chaque P. J. ayant contribué activement à sauver la vie de Garlic Percegob en intervenant dans l'embuscade.

+ 20 points pour les P. J. ayant contribué à la victoire sur Kurt le lourd.

+ 10 points pour les P. J. ayant contribué à la victoire sur Dieter Lukas.

+ 10 points pour les P. J. ayant contribué à la victoire sur Herbert Schlag.

+ 5 points par homme de main éliminé ou capturé.

+ 5 à 10 points pour une bonne réaction des P. J. vis-à-vis des hommes du guet et des officiers de la milice.

Au chevet du miraculé

0 à 15 points pour la qualité de la relation s'instaurant entre Garlic et chacun des P. J.

0 à 10 points pour la qualité de l'interprétation des P. J. lors de l'entrevue avec Ar-Ulric.

Quand la peur s'installe

0 à 20 points selon la qualité et l'intelligence de la réaction des P. J. face à la filature des hommes de main de Lukas.

10 à 40 points pour être parvenu à échapper à l'attaque des ombres funestes ou pour avoir réussi à les éliminer.

+ 10 points si les P. J. ont également dû affronter les squelettes du Morrspark.

Enquête à Middenheim

0 à 20 points pour la qualité et la richesse des interactions avec les différents P.N.J.

0 à 10 points pour la découverte de l'identité et l'histoire de Enguerrand le Rouge.

5 à 15 points pour l'acquisition des principales informations concernant le culte de Khaine.

15 points pour le porteur désigné de l'épée des Zimmerman.

5 à 25 points pour la découverte de l'auberge de la Gargouille et la qualité de l'intervention des P. J.

En route pour Marienburg

Il y a un traître parmi nous

0 à 30 points pour la qualité et la richesse des relations s'instaurant entre les P. J. et les différents P.N.J. participant à l'expédition.

+ 5 à 15 points pour chaque intervention ou action permettant d'éviter un conflit ou un incident entre les différents membres de l'expédition.

10 à 20 points pour chaque action permettant de prévenir ou d'éviter un sabotage ou un retard dans l'avancée du convoi.

5 à 10 points pour la découverte des indiscrétions de Durmann.

25 points pour l'élimination ou la capture de Guilliano Vincenzo.

20 à 50 points pour la découverte de la traîtrise d'Ulla Weber et sa capture ou élimination.

+ 20 points si les P. J. épargnent Ulla et tentent de l'aider dans sa tentative de rédemption.

Les elfes de Laurelorn

0 à 30 points pour la qualité de la réaction des P. J. face aux elfes sylvains.

+ 5 à 15 points si les P. J. contribuent à éviter ou stopper le combat.

+ 5 à 15 points si les P. J. trouvent une solution pour rendre justice aux elfes de façon honnête et honorable.

La frontière de l'angoisse

0 à 30 points pour la découverte des événements de Wulfheim et la réaction des P. J. face à cette situation.

+ 15 points si les P. J. contribuent à sauver la vie du docteur Morhardt.

+ 10 à 50 points pour s'être interposé à Kroger et à sa garde noire et l'avoir vaincu, permettant ainsi au village de retrouver la paix.

+ 15 points pour avoir exorcisé Kroger plutôt que de l'avoir éliminé.

+ 5 à 10 points pour toute action et/ou contribution positive dans l'organisation du retour à une vie normale et paisible à Wulfheim.

Que Manann soit avec vous !

Guerre froide à Marienburg

0 à 20 points pour la qualité et la richesse des relations s'instaurant entre les P. J. et les différents P.N.J. de cet épisode.

10 points pour la victoire sur Hans von Strudell dans un combat loyal et honorable.

0 à 30 points pour la qualité de l'interprétation des P. J. par les joueurs durant la soirée chez les Haagen.

5 points pour celui qui a découvert le premier la supercherie des faux miliciens.

5 à 30 points pour la participation au combat contre Enguerrand et ses hommes, uniquement pour les P. J. prenant la défense de Garlic.

50 points pour chacun des P. J. ayant activement contribué à la mort de Enguerrand.

La traversée de la mer des Griffes

0 à 20 points pour la qualité et la richesse des relations s'instaurant entre les P. J. et les différents P.N.J. de cet épisode.

10 à 50 points si les P. J. parviennent à éviter ou à casser la mutinerie.

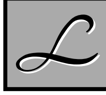
+ 20 points si les P. J. parviennent à exorciser le capitaine Schwaldock, si ce dernier est victime d'une *possession meurtrière*.

100 points pour l'élimination définitive de Enguerrand le Rouge.



Seconde partie : Quand on voit ce convoi...

LA NAVIGATION MARITIME DANS LE VIEUX MONDE



Les navires sont depuis peu devenus, dans le Vieux Monde, l'outil indispensable du commerce et de l'exploration. Les dernières découvertes techniques humaines permettent aujourd'hui de construire de somptueux voiliers pouvant traverser les océans, à l'image de ceux des elfes des mers.

Avec les progrès technologiques récents, la navigation est devenue une pratique moins risquée, autorisant les navires à s'éloigner des côtes. De fait, les navires sont de plus en plus grands et imposants, pourvus parfois de quatre mâts soutenant une voilure toujours plus imposante.

Le monopole des elfes des mers sur le commerce entre les continents commence donc peu à peu à s'effondrer. D'intrépides et audacieux capitaines humains du Vieux Monde ont entrepris depuis quelques décennies les premiers voyages commerciaux à destination de Cathay, de l'Arabie, des terres du sud ou de la Lustrianie, rapportant avec eux les épices, produits exotiques et matières précieuses faisant l'admiration et attirant les convoitises de tous, bourgeois ou aristocrates.

Grâce aux caravelles et aux caraques, le Vieux Monde s'ouvre sur le reste des continents et entame la conquête économique ou militaire de richesses incroyables, ignorées jusque-là.

Le développement considérable du commerce maritime est bien évidemment la cause principale de la croissance phénoménale d'une nouvelle forme de banditisme : la piraterie. Le nombre de pirates, flibustiers, corsaires et écumeurs a presque été multiplié par dix durant les vingt dernières années. C'est encore largement la mer du Sud qui reste le siège principal des actes de piraterie (notamment autour de Sartosa).

Les grandes puissances du Vieux Monde qui ont le privilège de posséder d'importants ports de mer ont également compris l'intérêt colossal que pouvait représenter la navigation à voiles pour l'armée. La Bretonnie, l'Estalie et Marienburg entretiennent aujourd'hui d'impressionnantes flottes de guerre qui sont considérées par tous comme l'élite technologique de l'armée. Une grande partie de l'artillerie de ces nations est, en effet, embarquée à bord de galions devenant de véritables forteresses mobiles. On considère généralement que les plus gros galions sont capables d'embarquer de véritables petites armées d'invasion tout en possédant une puissance de feu suffisante pour faire tomber la plupart des cités côtières.



LA LANGUE BLEUE (lexique des principaux termes)

La langue bleue, ou jargon des marins, doit être considérée comme une nouvelle compétence faisant partie des langages secrets. Les initiés et prêtres de Manann pourront acquérir cette compétence au prix de 100 PE, ainsi que tous les personnages accomplissant une carrière liée à la navigation (matelot, combattant embarqué, navigateur, capitaine de navire, etc.).

Allure : Situation d'un navire à voile par rapport à la direction du vent. Il existe quatre allures principales : le plus près, le largue, le grand largue, l'arrière.

Le plus près : Le vent souffle latéralement vers l'avant du navire. L'angle entre la direction du vent et celle du navire n'excède pas 67°.

Le largue : Cette allure se situe entre le plus près et le grand largue. La direction du vent est perpendiculaire ou presque à la direction du navire.

Le grand largue : Le vent arrive de façon oblique vers l'arrière du navire.

L'arrière : Le vent souffle sur l'arrière du bateau.

Amarre : Cordage servant à maintenir et/ou amener à quai un navire. On distingue l'amarre de *pointe* à la proue et l'amarre de *garde* à la poupe.

Amener : Action de descendre une voile, une vergue ou un pavillon.

Ampoulette : Petit sablier utilisé pour mesurer la vitesse du navire à l'aide de la ligne de Loch. Le sable met trente secondes à s'écouler, temps au terme duquel la ligne de loch est remontée.

Amure : Manœuvre courante retenant le point inférieur d'une voile carrée du côté d'où vient le vent. Sur une voile tiléenne, le *point d'amure* est l'angle inférieur avant.

Par extension, on dit *naviguer bâbord (ou tribord) amure*, c'est-à-dire naviguer en recevant le vent par bâbord (ou tribord).

Artimon : Mât arrière d'un voilier en comportant deux ou plus (mât d'artimon). Nom de la voile portée par le mât du même nom (voile d'artimon), souvent de type tiléenne sur les voiliers du Vieux Monde.

Bâbord : Côté gauche du navire lorsque l'on regarde vers la proue.

Bachis : Coiffe portée par les matelots ayant au moins un an d'ancienneté sur un navire.

Bâtiment : Synonyme de navire.

Beaupré : Mât placé obliquement à la proue d'un voilier.

Bordée : Distance parcourue entre deux virements de bord lorsque le navire louvoie pour remonter le vent. Les marins disent également qu'ils tirent une bordée lorsqu'ils descendent à terre pour boire et s'amuser.

Bosco : Chef d'équipage et chef de manœuvre. Le bosco répète les ordres des officiers et veille à ce qu'ils soient exécutés correctement.

Bout (prononcer boute) : Cordage ou corde. Les mots "corde" ou "cordage" ne sont jamais prononcés par les marins qui considèrent superstitieusement qu'ils portent malheur. Cette superstition est tenue, ainsi que beaucoup d'autres, comme un commandement de Manann.

Cabestan : Treuil à axe vertical employé pour toutes les manœuvres exigeant de gros efforts.

Cabotage : Navigation le long des côtes, par opposition à la navigation au long cours.

Caboter : Faire du cabotage.

Cambuse : Magasin du navire contenant les vivres et le vin.

Cambusier : Responsable de la gestion de la cambuse.

Caraque : Grand navire étroit et très élevé sur l'eau.

Caravelle : Navire rapide et de petit tonnage.

Carène : Partie immergée de la coque d'un navire.

Cargue : Cordage servant à ramener et plier une voile contre sa vergue.

Carguer : Action de remonter et plier une voile.

Carré : Pièce du navire servant de salon et de salle à manger aux officiers d'un navire.

Charivari : Chant entonné traditionnellement par les marins lors des manœuvres. Les paroles, imaginées par l'équipage, dressent un portrait satirique et moqueur d'un des leurs, généralement du bosco ou des officiers (*faire un charivari au capitaine, faire un charivari au bosco).*

Connaissement : Déclaration écrite de l'ensemble des marchandises chargées à bord d'un navire.

Coupée : Endroit par lequel on monte à bord ou on descend du navire *(échelle de coupée, passerelle de coupée).*

Debout (vent debout) : Se dit d'un vent soufflant à l'opposé de la direction du navire. Le vent debout oblige un navire à voile à louvoyer en naviguant au plus près.

Déferlante : Vague extrêmement brutale.

Démâter : Enlever, abattre ou perdre violemment la mâture.

Drakkar : Navire de guerre norscan mû par rames ainsi que par une unique voile. Il doit son nom à la tête de proue qui représente le dieu Drakko, seigneur des dragons.

Dromon : Navire léger et rapide mu par rames, répandu dans la mer du Sud et notamment très utilisé en Arabie.

Dunette : Superstructure fermée placée à l'arrière du pont principal d'un navire (parfois également nommée château arrière).

Ecoutille : Ouverture rectangulaire permettant d'accéder aux entreponts et aux cales.

Erre : Vitesse que garde le navire une fois les voiles carguées et/ou les rames ramenées.

Etrave : Pièce massive de bois formant la limite avant de la carène.

Flamme : Pavillon long et étroit hissé au sommet du plus haut mât. Chaque navire important possède une flamme qui est l'équivalent d'un blason et permet donc de le reconnaître. Des flammes particulières et additionnelles peuvent être hissées lorsque certaines personnalités importantes sont à bord d'un navire (amiraux, souverains, prêtres importants, etc.). De fait, tout prêtre de haut rang du culte de Manann possède sa propre flamme.

Foc : Voiles triangulaires disposées entre le mât d'artimon et le beaupré (petit foc, grand foc).

Forcir : Se dit d'un vent dont la puissance augmente (contraire de mollir).

Gaffe : Perche munie d'un croc et d'une pointe métallique, utilisée pour accrocher, accoster, etc.

Gaillard : Superstructure fermée placée à l'avant du pont principal d'un navire (parfois également nommé château avant).

Galéasse : Navire à voile et à rames, plus fort et plus lourd que la galère.

Galère : Navire à voile et à rames largement répandu dans la mer du Sud. On distingue, selon le nombre de rangs de rameurs, les birèmes (deux rangs), trirèmes (trois rangs) et quadrirèmes (quatre rangs).

Gîte : Inclinaison du navire sur l'un de ses bords, sous l'action du vent ou de la houle (prendre du gîte à bâbord ou à tribord).

Gréement : Ensemble des cordages, manœuvres et poulies servant à maintenir et manœuvrer les voiles et mâts d'un navire.

Guindeau : Treuil à axe horizontal servant à descendre ou remonter la chaîne d'encre.

Hunier : Voiles carrées situées au-dessus des basses voiles (grand hunier, hunier de misaine).

Ligne de Loch : Triangle en bois attaché à une longue corde comportant des nœuds à distance régulière. La ligne de Loch est jetée à l'arrière du bateau pendant trente secondes. Le nombre de nœuds se déroulant permet d'estimer de façon précise la vitesse du navire.

Lof : Côté d'un navire qui se trouve frappé par le vent. V*irer lof pour lof* signifie virer vent arrière.

Louvoyer : Naviguer contre le vent en tirant des bordées, c'est-à-dire en virant d'un bord, puis d'un autre, de façon à naviguer au plus près.

Manœuvres : Partie des gréements. On distingue deux types de manœuvres :

- Les manœuvres courantes sont des cordages mobiles servant à l'orientation des vergues, à carguer les voiles ou à les border.

- Les manœuvres dormantes sont les cordages fixes servant à maintenir et soutenir les mâts (haubans, bas-haubans, galhaubans).

Manœuvrier : Marin assigné à un type spécifique de tâche ou de manœuvre (manœuvriers de voiles, manœuvriers de vergues, manœuvriers de pont).

Misaine : Mât vertical situé le plus en avant d'un voilier, entre le beaupré et le grand mât (mât de misaine). Nom des voiles portées par le mât du même nom (voile de misaine, hunier de misaine).

Mouillage : Emplacement où un navire peut jeter l'ancre en toute sécurité.

Nef : Navire à voiles répandu dans le Vieux Monde, plus large et moins haut que la caraque. Contrairement à cette dernière, les nefs possèdent rarement plus de deux mâts.

Nid de pie : Plate-forme située en haut du mât de misaine où se place généralement la vigie.

Nœud : Unité de vitesse des navires mesurée à l'aide de la ligne de Loch. Environ égale à 1,85 km/h, nous considérerons par simplification que le nœud, dans le Vieux Monde, est égal à 2 km/h.

Pavillon rouge : Pavillon pouvant être hissé avant une bataille maritime pour signifier à l'adversaire qu'il n'y aura pas de quartier et qu'aucun prisonnier ne sera fait.

Portulan : Carte marine, indiquant seulement à cette époque la position des ports et le contour des côtes.

Pot-au-noir : Front d'une tempête. Sur mer, cela prend souvent la forme d'une sorte de haut mur noir avançant sur l'horizon et pouvant se déplacer très rapidement.

Poupe : Arrière d'un navire, à l'opposé de la proue.

Proue : Partie avant d'un navire, à l'opposé de la poupe.

Roulis : Mouvement d'oscillation du navire d'un bord sur l'autre, par opposition au tangage.

Sabord : Ouverture dans la coque du navire, munie d'un dispositif de fermeture étanche. Les sabords sont utilisés comme prises d'air et/ou pour le passage des bouches de canon.

Sainte Barbe : Divinité mineure associée au culte de Manann, patronne des combattants embarqués. Par extension, la Sainte Barbe est devenue le nom de la pièce où sont enfermées les réserves d'armes, de poudre et de munitions.

Sextant : Instrument permettant de mesurer la hauteur des astres dans le ciel ainsi que leurs déplacements. On peut déduire de ces mesures la position du navire.

Tangage : Mouvement d'oscillation du navire dans le sens de sa longueur, par opposition au roulis.

Timonier : Marin chargé de tenir la barre d'un navire.

Tirant d'eau : Distance entre le pont principal et la ligne de flottaison. Le tirant d'eau varie selon la charge embarquée dans le navire.

Tirer à boulet rouge : Tirer au canon avec pour munition des boulets chauffés au rouge sur des braseros. Les boulets rouges sont utilisés pour leur capacité incendiaire. En terme de règles, chaque réussite d'un tir au boulet rouge doit être suivi d'un test de risque. En cas d'échec à ce test, un début d'incendie se déclare sur le navire touché.

Tribord : Côté droit du navire lorsque l'on regarde vers la proue.

Vergue : Pièce de bois cylindrique et effilée à ses extrémités, placée en travers d'un mât afin de soutenir et orienter les voiles. Les vergues portent généralement les mêmes nom que les voiles qu'elles soutiennent (grande vergue, vergue de grand hunier, vergue de misaine, vergue du hunier de misaine, vergue d'artimon, etc.)

Voile : On distingue trois principaux types de voiles utilisées sur les navires du Vieux Monde.

La voile carrée est principalement répandue dans le nord du Vieux Monde. Elle est avantageuse sur les gros navires qui ont besoin d'une énorme poussée.

La voile tiléenne, ou triangulaire, permet une plus grande manœuvrabilité, même si sa surface est généralement moins importante. La vergue maintenant ce type de voile passe de façon oblique en travers du mât.

La voile de type aurique est trapézoïdale, maintenue en haut comme en bas par deux vergues appelées bômes s'articulant autour du mât. Les bômes ne sont pas fixés en travers du mât, mais en partent. La voile aurique, plus petite que les deux autres types, offre en revanche une grande manœuvrabilité et permet une navigation souple et rapide à l'allure au plus près Elle ne reste pourtant pas très répandue dans le Vieux Monde.

Le nom de chaque voile dépend principalement du mât sur lequel elle se trouve fixée (grande voile, voile d'artimon, voile de misaine). Les nefs, caravelles et caraques possèdent généralement plus d'une voile par mât. On distingue alors les basses voiles (généralement les plus grandes) des huniers, placés audessus. Parmi les plus grands et récents navires du Vieux Monde, certains



possèdent encore des petites voiles placées au-dessus des huniers. On les nomme les perroquets.

Plus que simplement assurer la propulsion du navire, certaines voiles aident considérablement à la direction du navire, servant d'auxiliaires au gouvernail. C'est notamment le cas de la voile d'artimon ainsi que des focs.

RÈGLES DE NAVIGATION MARITIME

Fiche & Caractéristiques d'un navire

Description

La description d'un navire doit comporter les informations suivantes.

- Type (par exemple : caraque, caravelle, nef, galère, etc.).
- Vocation (par exemple : navire de guerre, navire marchand, navire pirate, etc.)
- Dimensions (longueur et largeur de la coque).
- Tirant d'eau (cette information s'avérera notamment utile lors des abordages).
- Nombres de rames pour un navire à rames.
- Nombre de mâts pour un navire à voiles (le beaupré, si le navire en possède un, ne doit pas être inclus dans ce nombre).
- Type des voiles.
- Capacité du navire exprimée en tonnes. On considérera que le navire peut embarquer ce tonnage en marchandises à moins qu'il n'embarque des passagers et/ou de l'armement. Dans des conditions de voyage similaires à celles de l'équipage, un passager représentera environ l'équivalent de 200 kg de capacité. Un canon et ses munitions représentera environ l'équivalent d'une à deux tonnes.
- Effectif de l'équipage minimum nécessaire à la navigation.
- Nombre de combattants embarqués.
- Armement détaillé.

MV

Cette caractéristique exprime le mouvement du navire dû à la propulsion par le vent, exprimé en nœuds (2 km/h). Elle est représentée par trois nombres. Le premier donne la vitesse minimum; le second, la vitesse moyenne; le troisième, la vitesse maximum. L'un de ces trois nombre sera utilisé selon la force du vent et chacune de ces vitesses pourra être altérée en fonction de la direction du vent.

Le MR peut éventuellement venir s'additionner au MV pour donner la vitesse du navire.

MR

Cette caractéristique exprime le mouvement du navire dû à la propulsion par les rames, exprimé en noeuds. Elle est représentée par deux nombres. Le premier donne la vitesse de croisière et le second, la vitesse de combat.

Le MV peut éventuellement venir s'additionner au MR pour donner la vitesse du navire.

MA

Cette caractéristique représente la manœuvrabilité du navire. Le nombre associé au MA est égal à l'angle moyen d'un virage que le navire peut effectuer en un tour de jeu.

R

Cette caractéristique représente la résistance des structures du navire. Elle équivaut, en fait, à l'Endurance pour un personnage.

B

Cette caractéristique représente le potentiel de coups et de chocs que peut encaisser la coque du navire. Elle équivaut aux points de Blessure d'un personnage. Si cette caractéristique descend à zéro, le bateau commence alors à couler, victime d'une voie d'eau. Pour que le bateau sombre définitivement, il faudra un nombre de tours égal à Rx10, nombre auquel il sera toutefois nécessaire de soustraire la Force du choc.

Cmp

Cette caractéristique représente la compétence moyenne de l'équipage en ce qui concerne les manœuvres. Elle peut être calculée en effectuant la moyenne entre l'Intelligence et l'Initiative des membres d'équipage participant aux manœuvres. À cette moyenne doit être soustrait 20 + 1 par matelot ne possédant pas la compétence Manœuvres nautiques.

Dis

Cette caractéristique représente la discipline de l'équipage. Elle est égale au Cd (commandement) de l'officier commandant le navire ajusté selon le style d'équipage. De nombreux événements peuvent faire varier la discipline. Si cette caractéristique atteint zéro, une mutinerie se déclenchera à bord.

Ajustement selon le style d'équipage

Le M.J. pourra lui-même, à son gré, modifier les ajustements suivants en fonction de chaque cas particulier.

- équipage de type militaire. La discipline est stricte : Dis +10
- équipage soudé. Les membres d'équipage se connaissent tous et s'apprécient, formant une équipe soudée : Dis 0
- équipage hétéroclite. Les membres d'équipage ont été recrutés à droite et à gauche avec des origines diverses : Dis -10
- équipage de type pirate. Les membres d'équipage sont des bandits d'origines diverses, sans foi ni loi : Dis -20

À la manière d'un personnage, chaque navire possède un profil initial et un profil actuel. Le profil actuel sert à restituer, en termes de malus, les conséquences de dommages et d'avaries sur l'ensembles des caractéristiques d'un navire.

Ainsi, par exemple, des dommages aux gréements et à la mature feront sensiblement baisser le MV. Des dommages au gouvernail baisseront de même la Manœuvrabilité jusqu'à ce que des réparations soient effectuées.

Mouvements des navires

La vitesse d'un navire est exprimée en nœuds, soit 2 km/h. Elle résulte de la somme du MV et du MR. Le M.J. peut, s'il le désire, considérer que les courants marins peuvent altérer cette vitesse de quelques nœuds en plus ou en moins.

Deux nombres sont attribués au MR d'un navire. Le premier correspond à la vitesse de croisière lorsque tous les bancs de rameurs sont occupés. Le second correspond à la vitesse de combat. Cette cadence ne peut être maintenue qu'un temps limité, car elle est exténuante pour les rameurs.

S'il manque des rameurs, le M.J. devra ajuster la valeur du MR en fonction de la proportion manquante de rameurs.

Trois nombres sont attribués au MV : la vitesse minimum, la vitesse moyenne, la vitesse maximum. La valeur utilisée dépendra de la force du vent. Cette valeur pourra également être ajustée selon la direction du vent.

La force du vent est déterminée la première fois grâce au résultat de 1D100. Le M.J. devra noter le résultat exact du D100. La force du vent variera par la suite selon une procédure spéciale. Toutes les 1D6 heures, le MJ devra lancer 2D10. Il soustraira 10 au résultat des dés. La valeur obtenue, qui pourra être positive ou négative, sera additionnée à la dernière valeur ayant déterminé la force du vent.

Exemple : Alors que l'Albatros entame son voyage, le M.J. lance 1D100 et obtient 69. Le vent est donc de force 8, correspondant à un petit coup de vent. Il jette 1D6 et obtient 4. Après quatre heures de voyage, le M.J. va donc déterminer si la force du vent varie. Il lance 2D10 et obtient 4 auquel il soustrait 10, soit un résultat de -6. Le M.J. peut donc annoncer que le vent mollit et que le petit coup de vent devient un grand frais (69-6 = 63). Il rejette 1D6 et obtient 2. Le M.J. répétera cette procédure 2 heures plus tard.

Lorsque la force du vent est déterminée, le M.J. n'a plus qu'à consulter le tableau 1 pour déterminer la vitesse du navire (minimum, moyenne ou maximum).

Cette vitesse devra également être ajustée selon la direction du vent. La direction du vent est également déterminée par le lancer de 1D100 en consultant le tableau 2. La direction du vent peut changer en même temps que la force du vent. Un nouveau D100 est alors simplement lancé.

Tableau 1.

1d100	Conditions météorologiques	Vitesse	Modif. Test	Modif. tir
01-02	Force 0 - Calme - mer calme	0	+30	0
03-06	Force 1 - Presque calme - mer calme	min.	+20	0
07-16	Force 2 - Légère brise - mer calme	min.	+10	0
17-26	Force 3 - Petite brise - mer calme	min.	+10	0
27-36	Force 4 - Jolie brise - mer calme	moy.	+10	-10
37-46	Force 5 - Bonne brise - mer moyenne	moy.	0	-10
47-56	Force 6 - Vent frais - mer moyenne	moy.	0	-10
57-66	Force 7 - Grand frais - mer moyenne	moy.	0	-20
67-76	Force 8 - Petit coup de vent - mer agitée	max.	-10	-20
77-86	Force 9 - Coup de vent - mer agitée	max.	-10	-30
87-96	Force 10 - Fort coup de vent - mer agitée	max.	-10	-30
97-99	Force 11 - Tempête - mer démontée	NA	-20	NA
00	Force 12 - Ouragan - mer démontée	NA	-30	NA

NA = Non applicable

La direction du vent détermine l'allure du navire. Cette allure altère éventuellement la vitesse selon le type de voiles du navire. Ainsi, un bateau dont les voiles sont carrées verra sa vitesse divisée par deux s'il navigue au largue.

Si la direction du vent implique que le navire fasse des bordées, celui-ci devra donc louvoyer pour remonter le vent. Louvoyer n'implique pas forcément une perte de vitesse, mais les zigzags du navire multiplient globalement par deux la distance à parcourir.

En revanche, l'allure arrière ou du grand largue rend le navire plus instable. Cela devra être représenté par un modificateur additionnel aux tests de manoeuvre d'une valeur de -10.

Les navires dont le type de voiles mentionné est "carrées/tiléennes" utilisent généralement la colonne *Voiles carrées* à moins qu'ils ne préfèrent utiliser la colonne *Voiles tiléennes/auriques* avec un malus de 1 point de **MV**. Ce type de navire arrive, en effet, à allier la puissance de grandes voiles carrées (grandes voiles et voiles de misaine) à la manœuvrabilité et souplesse de navigation offerte par des voiles tiléennes (voile d'artimon et focs).

Tableau 2.

1d100	Direction du vent	Allure du navire	Voiles carrées	Voiles tiléennes/ auriques
01-20	Vent debout	Allure au plus près	Bordées :MV/3	Bordées :MV/2
21-40	Latéral avant	Allure au plus près	Bordées :MV/2	MV/2
41-60	Latéral	Allure du largue	MV/2	MV
61-80	Latéral arrière	Allure du grand largue	MV	MV
81-00	Arrière	Allure arrière	MV+1	MV

Exemple : L'Albatros a un MV de 3/6/9 et des voiles carrées. Le M.J. a déterminé que la force du vent était de 8. Sa vitesse de base sera donc de 9. Le M.J. jette 1D100 et consulte le tableau 2. Le résultat de 25 indique que l'Albatros doit naviguer au plus près pour maintenir son cap et donc faire des bordées. La vitesse réelle de l'Albatros sera donc de 4 (9/2), soit 8 km/h. Toutefois, les bordées successives feront parcourir à l'Albatros deux fois moins de route. En 4 heures, le navire aura donc parcouru réellement 32 kilomètres, mais n'aura avancé sur son cap que de 16 kilomètres, compte tenu des bordées.

Reprenant l'exemple précédent, la force du vent change quatre heures plus tard. Le petit coup de vent devient grand frais. Le M.J. doit déterminé si la direction du vent change également en lançant un nouveau D100. Il obtient 54. La direction du vent est maintenant latérale. L'Albatros n'a plus à faire de bordées. Sa vitesse est maintenant de 6 (vitesse moy.) divisé par 2 (Allure du largue) = 3. Pendant les deux heures suivantes durant lesquelles les conditions de navigation ne changeront pas, l'Albatros aura parcouru 12 kilomètres.

Manœuvres et tests

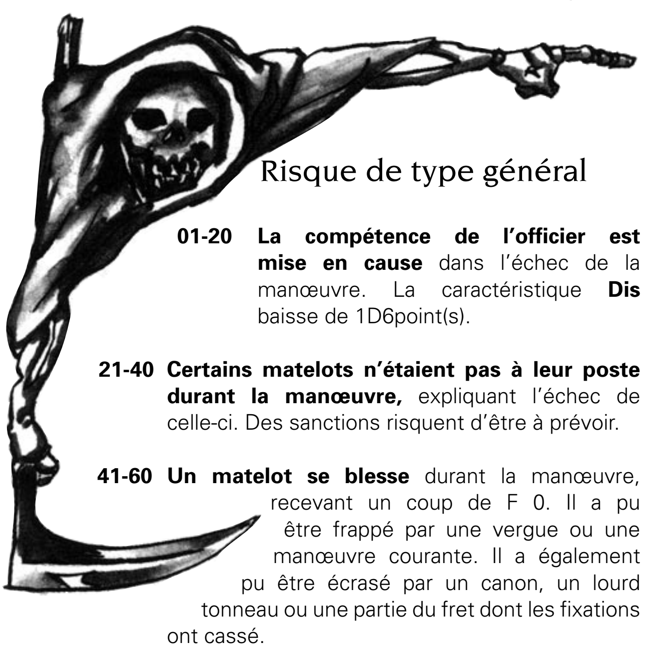
La plupart des manœuvres nautiques sont suffisamment banales pour ne nécessiter aucun test. Dans la mesure où le navire possède un équipage compétent, la réussite de ces manoeuvres devra être considérée comme automatique.

En revanche, certaines manœuvres (concernant surtout les voiliers) sont assez délicates et peuvent, dans certaines conditions particulières, présenter des risques importants. Un test de manœuvre devra donc être réalisé dans tous les cas suivants :

- Le navire doit éviter des récifs, une collision ou tout autre obstacle (tous types de navire).
- Le navire change de direction et/ou de vitesse alors que la force du vent est supérieure ou égale' à 5 (navire utilisant ses voiles uniquement).
- Le navire louvoie alors que la force du vent est supérieure ou égale à 5 (navire utilisant ses voiles uniquement).
- Le vent forcit pour atteindre une force égale ou supérieure à 10 (navire utilisant ses voiles uniquement).

Un test de manœuvre est réalisé sous l'Intelligence de l'officier commandant la manœuvre, ajustée par la Cmp de l'équipage. L'officier doit bien évidemment posséder la compétence Manœuvre nautiques.

INCIDENTS ET AVARIES



Risque de type général

01-20 **La compétence de l'officier est mise en cause** dans l'échec de la manœuvre. La caractéristique **Dis** baisse de 1D6point(s).

21-40 **Certains matelots n'étaient pas à leur poste durant la manœuvre,** expliquant l'échec de celle-ci. Des sanctions risquent d'être à prévoir.

41-60 **Un matelot se blesse** durant la manœuvre, recevant un coup de F 0. Il a pu être frappé par une vergue ou une manœuvre courante. Il a également pu être écrasé par un canon, un lourd tonneau ou une partie du fret dont les fixations ont cassé.

61-75 **Un matelot tombe à l'eau** durant la manœuvre, déséquilibré par le passage d'une vergue ou d'une manœuvre courante, à moins qu'il ne soit tombé d'un mât.

76-85 **Un matelot se tue** durant la manœuvre. Il a pu être mortellement fouetté par une manœuvre courante ou a fait une chute d'une haute vergue. Il a également pu être écrasé par un canon, un lourd tonneau ou une partie du fret dont les fixations ont cassé.

86-00 **Le navire prend du gîte de façon dangereuse.** Le M.J. pourra décréter que chaque personnage-joueur doit réussir un test de Réaction (sous Initiative) ou chuter et effectuer un test de Risque. Un résultat de 99 ou 100 à ce test de Risque indique que le personnage passe par-dessus bord. Le M.J. pourra aussi effectuer pour l'équipage un test similaire en utilisant la caractéristique **Cmp** du navire. La marge d'échec (différence entre le résultat du D100 et la valeur de Cmp en cas d'échec) représente alors le pourcentage de marins étant blessés (1D3 points de dommages non amortis) ou tombant à l'eau. Les tests de Risque ou de Réaction effectués par les personnages ou membres d'équipage doivent tous être modifiés selon la force du vent en utilisant la colonne *Modif*. Test du tableau 1.
Si cet incident survient lors d'une tempête ou d'un ouragan, un nouveau test de manœuvre doit être effectué avec un malus cumulatif de -10. En cas d'échec, le bateau chavire de façon irréversible.

Risque de collision

01-00 Le navire subit un coup dont la force est égale à la moitié de sa vitesse arrondie à l'entier supérieur, nombre auquel il faudra additionner le résultat de 1D6 selon la procédure habituelle de calcul des dommages. Dans le cas d'une collision avec un autre navire, le M.J. pourra remplacer le résultat de 1D6 par la moitié de la vitesse de l'autre navire. Les dommages sont soustraits à la caractéristique **B**.
Si le choc survient sur un des côtés du navire et que ce dernier possède des rames qui n'ont pas été ramenées, la caractéristique **MR** du navire sera réduite d'un quart arrondi à l'entier supérieur (cette proportion devra être ajustée selon la taille du navire).
Si la Force du coup est supérieure ou égale à 10, le M.J. pourra décréter que chaque personnage-joueur doit réussir un test de Réaction (sous Initiative) ou chuter et effectuer un test de Risque. Un résultat de 99 ou 100 à ce test de Risque indique que le personnage passe par-dessus bord. Le M.J. pourra aussi effectuer pour l'équipage un test similaire en utilisant la caractéristique **Cmp** du navire. La marge d'échec (différence entre le résultat du D100 et la valeur de Cmp en cas d'échec) représente alors le pourcentage de marins (arrondi à l'entier inférieur) étant blessés (1D3 points de dommages non amortis) ou tombant à l'eau. Les tests de Risque ou de Réaction effectués par les personnages ou membres d'équipage dans ce cas doivent tous être modifiés selon la Force du choc ainsi que selon les conditions météorologiques en utilisant la colonne Modif. Test du tableau 1.

Risque lié à la mâture ou à la voilure

01-20 Une voile est libérée de ses manœuvres courantes et/ou de sa vergue, battant au vent ou s'affaissant sur le pont. Le **MV** du navire est réduit d'un nombre égal à son **MV** initial divisé par le nombre de mâts *(Par exemple, un trois-mâts dont le MV initial est égal à 3/6/9 aura donc temporairement un MV de 2/4/6)*.
Le navire retrouvera son **MV** initial lorsqu'une nouvelle manœuvre destinée à remonter ou remplacer la voile aura été réussie.

21-40 La voilure est déchirée et endommagée par la force du vent. Le M.J. devra considérer que le navire subit un coup dont la Force est égale à celle du vent (sans rajouter le résultat de 1D6). Les dommages encaissés (résultant de la soustraction de **R**) seront soustraits au **MV** et non à la caractéristique **B**.
Un nouveau test de manœuvre pourra être effectué pour tenter de remplacer les voiles, si le navire en possède de rechange. Le M.J. pourra éventuellement considérer (sauf cas de tempête ou d'ouragan) que les voiles endommagées peuvent être réparées au terme de 1D6 heures.

41-60 Une vergue se détache de son mât et tombe sur le pont avec sa voile. Le **MV** du navire est réduit d'un nombre égal à son **MV** initial divisé par le nombre de mâts. Un test de réaction devra être effectué par toute personne se trouvant sur la trajectoire de la chute. En cas d'échec, la victime se verra infliger un coup de F 4 (+1D6).
Le navire retrouvera son **MV** initial lorsqu'une nouvelle manœuvre destinée à remonter ou remplacer la vergue aura été réussie.

61-80 Des manœuvres dormantes cassent, rendant incertaines les fixations d'un mât. Une nouvelle manœuvre doit être effectuée pour carguer les voiles de ce mât et tenter de le soutenir.
En cas de réussite, le mât ne risque plus de casser, mais le **MV** du navire est réduit d'un nombre égal à son **MV** initial divisé par le nombre de mâts. Ce malus restera applicable tant que les haubans endommagés n'auront pas été réparés (environ 1D6 heures).
En cas d'échec, le mât casse (voir ci-dessous).

81-00 Un mât casse. Le **MV** du navire est réduit d'un nombre égal à son **MV** initial divisé par le nombre de mâts. Le MJ pourra ajuster cette perte de **MV** en fonction du type de mât (grand mât, misaine ou artimon). Tout personnage se trouvant sur le pont à proximité du mât doit effectuer un test de risque.

Ce test est également ajusté selon les modificateurs mentionnés dans le tableau 1 dans la colonne *Modif. Test.* De même, le M.J. devra estimer un modificateur négatif s'il manque des hommes d'équipage pour effectuer la manœuvre.

En cas d'échec d'un test de manœuvre, le M.J. devra consécutivement effectuer un test de risque (50 %) ajusté selon chaque cas particulier. Les modificateurs du tableau 1 (colonne *Modif. Test*) restent applicables sur ce second test.

Si le test de risque est réussi, le M.J. devra appliquer un incident lié à un risque de type général et considérer que la manœuvre est simplement retardée ou assez mal mise en œuvre. Il pourra éventuellement appliquer des malus temporaires sur la vitesse du navire, mais l'échec n'aura pas de graves conséquences.

Dans le cas d'un nouvel échec, le M.J. devra choisir ou déterminer aléatoirement deux incidents parmi ceux présentés dans l'encart *Incidents et avaries*. Un incident devra être choisi (ou déterminé aléatoirement) dans la partie concernant les risques de type général et un autre sera choisi dans les autres parties, selon le type spécifique de risque. Le M.J. devra veiller à ce que la logique soit respectée et déterminer le résultat en fonction du type de risque encouru.

Tempêtes et ouragans

Un navire pris dans une tempête risque de subir des dommages, parfois jusqu'au point de sombrer. Pour chaque période de six heures durant laquelle un navire est pris dans une tempête, il subira en fait un coup de Force 4 (+1D6). Les éventuels dégâts infligés seront soustraits aux points de Blessure du navire.

À moins qu'elles n'aient été carguées auparavant, toutes les voiles du navire seront détruites par le vent, réduisant ainsi le **MV** à zéro.

Le M.J. pourra de même lancer 1D10 pour chaque période et consulter la table suivante :

1-3 Tout va pour le mieux jusque-là.

4 1D3 matelots doivent réussir un test de Réaction ou être emportés par une déferlante et tomber à l'eau.

5 Les attaches d'un canon ou d'une partie du fret cassent. Tout personnage se trouvant dans les entreponts risque de se faire écraser par le poids de la masse ainsi libérée.

6-7 Un incident lié à un risque d'ordre général doit être déterminé aléatoirement sur la *table des incidents et avaries*. Le M.J. devra ignorer tout résultat inférieur à 41 sur le D100.

8-9 Un incident doit être déterminé aléatoirement sur la *table des incidents et avaries* dans la partie "Risque lié à la mâture ou à la voilure".

10 Choisissez ou déterminez aléatoirement 1D3+1 incidents sur la *table des incidents et avaries*.

Un navire pris dans une tempête ne pourra évidemment pas naviguer ni combattre. Le M.J. pourra, en revanche, considérer que le vaisseau a pu dériver. Il devra alors estimer sa nouvelle position au terme de la tempête.

LES COMBATS MARITIMES

Comme les combats terrestres, les combats maritimes doivent se dérouler round par round. Le M.J. devra donc gérer les mouvements et la position des navires engagés dans la bataille avant le début de chaque round.

Une vitesse de 1 nœud représente un mouvement de 5,5 mètres par round.

Les batailles navales se divisent souvent en deux étapes. Le combat commence généralement par un échange de tirs destiné à détruire le navire adverse ou à l'immobiliser. Si le navire adverse ne sombre pas, le combat s'achèvera alors par un abordage.

Le combat à distance

On distinguera deux types différents de tir pouvant survenir lors d'une bataille navale.

Le premier type correspond aux tirs d'armes légères visant des cibles humaines. De fait, il est courant à l'époque d'embarquer dans les navires de guerre des compagnies d'archers, arbalétriers ou arquebusiers. C'est d'ailleurs particulièrement fréquent dans les galères de guerre de la mer du Sud. Le but de ces tirs est de causer le maximum de pertes parmi les rangs ennemis avant l'abordage tout autant que de réduire l'effectif de l'équipage et de rendre difficile les manœuvres du navire adverse. Toutes les règles normales de combat à distance sont applicables dans ce cas. Notons, toutefois, que les cibles se trouvant sur le pont ou dans les gréements doivent généralement être considérées comme des cibles cachées derrière un abri léger (modificateur de -10). Les modificateurs de la colonne *Modif. tir* du tableau 1 doivent également être pris en compte.

Le second type de tir correspond à l'utilisation d'armes lourdes telles que les canons, balistes et catapultes. Ces tirs ne visent pas des individus, mais le navire lui-même. Leur objectif est de détruire ou d'immobiliser le navire adverse, même si la puissance des munitions peut causer des pertes parmi l'équipage. Pour ce second type de tir, c'est donc une table de localisation spéciale qui doit être utilisée (voir ci-dessous). De même, Les modificateurs de la colonne Modif. tir du tableau 1 s'appliquent à ce type de tir.

Pour l'utilisation des armes lourdes, le M.J. devra veiller à être logique en ne permettant que le tir des pièces dont la ligne de tir croise un adversaire. C'est pour cette raison que l'emplacement exact de ces armes doit être défini dans la description de chaque navire et que la position des différents navires doit également être déterminée avec précision durant tout le combat.

Nous vous présentons ici la description des armes les plus fréquemment utilisées sur les navires du Vieux Monde.

Les dégâts de ces armes dépendent largement de la distance à laquelle se trouve la cible. C'est pourquoi des dommages différents apparaissent dans le tableau suivant selon la portée utilisée.

Tromblon d'affût : (voir LPC p. 13) Il s'agit d'un très grand tromblon au canon long et évasé. Il est généralement monté sur pivot et fixé sur le bastingage du navire. C'est une arme meurtrière utilisée contre des cibles humaines.

Le tromblon d'affût ne tire pas une balle, mais une gerbe de plomb pouvant atteindre plusieurs personnes formant un groupe. Il faut donc lancer 1D6 pour déterminer le nombre de personnes touchées au sein d'un même groupe. La puissance de ce type de munitions varie considérablement selon la portée. Le tromblon d'affût est sujet aux problèmes d'ignition.

Couleuvrine : Il s'agit d'un petit et long canon. Il est suffisamment léger pour pouvoir être monté sur un solide pivot à la manière d'un tromblon d'affût. Sa munition est un boulet de 8 à 16 livres (c'est-à-dire entre 4 et 8 kilos). La couleuvrine est soumise aux mêmes règles que les canons.

Canons : Les canons embarqués sur les navires de l'époque sont montés sur de lourd affûts de bois rendus mobiles par quatre larges et petites roues. Fixés au moyen d'épais cordages sur le pont ou dans les entreponts, ils tirent à travers les sabords de la coque. Les attaches courantes permettent le recul, ramenant la bouche du canon à l'intérieur. Après avoir été chargé, le canon doit être repoussé à travers le sabord avant la mise à feu afin d'empêcher la fumée d'envahir l'entrepont. La puissance des canons est exprimée en livres (environ 500 grammes) selon le poids de la munition.

Armes lourdes embarquées

	BP/Dégâts	CP/Dégâts	LP/Dégâts	PE/Dégâts	Rch	Ser
Tromblon d'affût	3 m/6	24 m/4	48 m/3	100 m/2	4+1	1
Couleuvrine	10 m/15	50 m/15	250 m/12	600 m/8	3/4+1	2/3
Canon de 24 livres	15 m/20	60 m/18	300 m/16	800 m/12	3/5+1	2/3
Canon de 33 livres	15 m/25	60 m/22	300 m/20	800 m/15	3/5+1	2/3
Petite baliste	10 m/10	50 m/8	200 m/6	500 m/4	2+1	2
Grande baliste	15 m/14	50 m/12	200 m/10	500 m/8	2+1	2
Petite catapulte	Min. = 30 m	80 m/18	150 m/18	400 m/18	2/3+1	2/3

BP : *Bout portant (exprimé en mètres). Un modificateur de +10 doit être appliqué sur le tir.*
CP : *Courte portée (exprimée en mètres).*
LP : *Longue portée (exprimée en mètres). Un modificateur de -10 doit être appliqué au tir.*
PE : *Portée extrême (exprimée en mètres). Un modificateur de -20 doit être appliqué au tir.*
Rch : *Il s'agit de la cadence de tir de l'arme. Le premier chiffre représente le nombre de rounds nécessaires pour charger l'arme. Il peut y avoir deux chiffres selon que les servants de l'arme sont deux ou trois. Le chiffre venant derrière le + représente le round durant lequel l'arme peut tirer.*
Ser : *C'est le nombre nécessaire de servants permettant de faire fonctionner l'arme à sa cadence de tir normale.*

Ces armes sont sujettes aux problèmes d'ignition. Le réchauffement des canons est encore un grave inconvénient à cette époque. Au terme de quinze tirs consécutifs, la chaleur rend difficile et dangereuse l'utilisation de ce type d'armes. Le nombre de tirs pourra être monté à trente si un servant additionnel refroidit régulièrement le fût du canon au moyen de seaux d'eau remontés de la mer par les sabords. Toute tentative de tir au-delà de ce nombre aura 50 % de chances de causer l'explosion du canon ou de la poudre au moment du chargement, infligeant à 1D3 servants un toucher automatique.

À la fameuse question sur la durée nécessaire pour que le fût du canon refroidisse, le M.J. devra lui-même trouver la réponse exacte selon les conditions spécifiques et les efforts des servants pour accélérer ce délai. Il faudra en moyenne une demi-heure à une heure avant de pouvoir à nouveau tirer consécutivement de 10 à 20 fois.

Baliste : Les balistes sont de plus en plus délaissées au profit des canons. Si elles sont meurtrières contre des cibles humaines, elles manquent souvent de pouvoir de destruction sur les navires.

Catapulte : Plus encombrantes que les canons et moins performantes de façon générale, les catapultes ne sont que rarement utilisées sur des navires. Pourtant, on en trouve encore parfois sur les galères de guerre.

Le tir en cloche des catapultes reste moins précis que le tir des balistes et des canons. C'est pourquoi, tout tir de catapulte est soumis à un modificateur additionnel de -10. De plus, les catapultes ont une portée efficace minimum de 30 mètres. Aucune cible ne pourra être atteinte en deçà de cette portée.

Effets des dégâts sur un navire

Lorsque le tir d'une arme lourde touche un navire, la localisation de l'impact pourra être déterminée grâce au tableau ci-dessous. La colonne utilisée pour lire le résultat de 1D100 dépend de la position du navire cible par rapport à la ligne de tir. Les effets des dégâts découleront largement de la localisation touchée.

Le meneur de jeu devra veiller à ce que la détermination de la localisation touchée respecte la logique. Ainsi, par exemple, un drakkar ne possède ni gaillard ni dunette.

Table de localisation des coups sur un navire

Localisation	Proue	Poupe	Bord
Carène	01 - 03	01 - 03	01 - 03
Coque	04 - 31	04 - 27	04 - 27
Gouvernail	-	28 - 39	28 - 29
Gaillard	32 - 64	-	30 - 41
Dunette	-	40 - 67	42 - 63
Mât/vergues	65 - 84	68 - 86	64 - 85
Gréements/voiles	85 - 00	87 - 00	86 - 00

Carène : La coque du navire a été touchée juste en dessous de la ligne de flottaison.

Si les dégâts infligés sont supérieurs à la Résistance du navire, une voie d'eau est ouverte. Se trouvant en dessous de la ligne de flottaison, celle-ci est irréparable compte tenu de la pression de l'eau s'engouffrant à l'intérieur. Le bateau coule donc en un nombre de tours égal à Rx10, moins la Force du coup.

Si les dégâts infligés sont inférieurs à la Résistance du navire, traitez le coup comme un coup à la coque.

Coque : La coque a été touchée au-dessus de la ligne de flottaison, endommageant la charpente du navire. Retirer normalement les dégâts aux points de Blessure du navire.

Les points de Blessure d'un navire peuvent descendre en dessous de zéro et doivent donc encore être comptabilisés en deçà. Lorsqu'un navire atteint zéro points de Blessure et moins, la coque casse, créant ainsi une ou plusieurs voies d'eau. Le bateau coule en un nombre de tours égal à Rx10, moins le nombre de points de Blessure perdus en dessous de zéro.

Pendant ce laps de temps, des réparations de fortune peuvent éventuellement être faites. Un test de Construction peut être effectué tous les 15 tours par chaque groupe d'au moins deux personnes pouvant participer aux réparations. Chaque réussite fait récupérer un point de Blessure au navire.

Si le navire possède des rames, il y 50 % de chances que quelques-unes soient endommagées, entraînant une perte supplémentaire de 1 point de **MR**.

Si le navire possède des sabords d'où sortent des canons et que le coup vient par le bord, il y 20 % de chances qu'un canon soit détruit et que 1D3 servant(s) subisse(nt) un coup d'une force égale à 2D6, touché(s) par l'explosion et les éclats de bois et de fer.

Gouvernail : Les dégâts infligés ne sont pas retirés aux points de Blessure, mais à la **MA** du bateau. Si la manœuvrabilité du navire atteint zéro, ce dernier ne peut plus virer ni se diriger et est condamné à dériver. Tout navire possédant des rames gardera tout de même une **MA** minimum égale à 5 fois le second chiffre de son **MR**.

Gaillard : Le coup a touché les superstructures avant du navire, n'occasionnant que des dommages superficiels. En revanche, le M.J. pourra estimer que des personnages ou membres d'équipage se trouvant dans le gaillard peuvent être atteints.

Le M.J. devra donc déterminer si quelqu'un se trouve approximativement sur la trajectoire du tir. Si cela est le cas, le personnage devra réussir un test de risque ou subir les dégâts du tir. Le personnage touché devra toutefois ajouter à son Endurance la Résistance du navire.

Dunette : Le coup a touché les superstructures arrière du navire, n'occasionnant que des dommages superficiels.

Le M.J. pourra estimer que des personnages ou membres d'équipage se trouvant dans la dunette peuvent être atteints.

Le M.J. devra donc déterminer si quelqu'un se trouve approximativement sur la trajectoire du tir. Si cela est le cas, le personnage devra réussir un test de risque ou subir les dégâts du tir. Le personnage touché devra toutefois ajouter à son Endurance la Résistance du navire.

Mât/vergues : Un mât et ses vergues ont été cassés par le coup. Les dégâts infligés (c'est-à-dire une fois soustrait la Résistance du navire) doivent être divisés par dix et retirés à chacun des chiffres du **MV** du navire. Ces dégâts sont trop importants pour être réparables en mer.

Chaque membre d'équipage présent pour le besoin des manœuvres dans la mâture du mât touché devra réussir un test de risque ou chuter et subir un coup d'une force égale à 2D6.

Gréements/voiles : Le coup traverse les voiles et les gréements sans toucher de mât ou de vergue. Les dégâts infligés (c'est-à-dire une fois soustrait la résistance du navire) doivent être divisés par dix et retirés à chacun des chiffres du **MV** du navire. Ces dégâts restent toutefois réparables si le navire possède des voiles et cordages de rechange.

Chaque membre d'équipage présent pour le besoin des manœuvres dans la voilure, sur le trajet du projectile devra réussir un test de risque ou chuter et subir un coup d'une force égale à 2D6.

L'abordage

Pour aborder un ennemi, un navire doit tout d'abord parvenir à s'approcher suffisamment près de sa cible. L'approche finale est soumise à un test de manœuvre selon la procédure décrite plus haut. Cette manœuvre peut être recommencée chaque round en cas d'échec à moins que le navire ennemi parvienne à se désengager par la réussite d'un autre test de manœuvre.

Dès la réussite de l'abordage, les combattants du navire attaquant peuvent s'apprêter à monter à l'assaut du bâtiment ennemi. La difficulté de cette action dépend à la fois de la distance exacte entre les navires et de la différence de tirant d'eau entre ces derniers. On estimera que les ponts des deux navires se trouvent à 1D4 mètre(s) l'un de l'autre.

Trois types d'action peuvent alors être effectués par les personnages participant à l'abordage.

Les combattants peuvent se contenter de bondir d'un pont sur l'autre. Dans ce cas, le M.J. utilisera la procédure de bond décrite dans WJRF (p. 75). Si le tirant d'eau du navire cible est supérieur à celui du navire attaquant, chaque tranche de 30 cm de différence diminuera de 1 mètre la distance du saut.

Si la distance entre les deux navires reste trop importante pour permettre de bondir en toute sécurité, certains combattants et matelots peuvent tenter de rapprocher les bords des deux navires au moyen de gaffes et de grappins. Le M.J. devra alors additionner 30 à la somme des caractéristiques Force de tous les personnages participant à cette action, puis retirer les caractéristiques Résistance des deux navires. 1D100 devra alors être lancé sous la valeur du résultat de cette opération. Un test sera autorisé à chaque round. Les bords des navires se rapprocheront à chaque réussite d'une distance égale à 10 cm par personnage participant à l'action.

Une autre manière d'aborder consiste à jeter un grappin dans les gréements du navire adverse, puis à sauter d'un pont sur l'autre en s'agrippant à la corde. Le lancer du grappin est soumis à un test sous la CT. Une fois le grappin accroché, on considérera que le saut est dès lors automatiquement réussi.

Notes sur les armures

Les marins comme les combattants embarqués n'utilisent généralement pas d'armure lourde. L'encombrement et le poids des armures de fer rendent quasiment impossible les mouvements et déplacements dans les gréements et la mâture. De même, le port d'une armure de fer représente un risque considérable si le porteur tombe à l'eau. Il lui sera en effet considérablement difficile de nager, encombré d'un tel carcan de métal.



LA DISCIPLINE ET LES MUTINERIES

En mer, il n'y a qu'un seul maître à bord après Manann : le capitaine.

Durant les longues traversées, la promiscuité de la vie quotidienne sur un navire et le caractère parfois difficile des marins rendent indispensable le maintien d'une discipline de fer. Il s'agit pour tous d'une question de survie dans un milieu naturellement hostile.

De fait, l'océan fait partie de ces endroits encore inexplorées, étrangers à l'homme. Le milieu marin est donc toujours largement considéré comme un lieu fantastique et dangereux, sujet de nombreuses craintes superstitieuses propres à effrayer les enfants et les gens simples. Les légendes de monstres marins et d'ouragans infernaux sont légion et certaines sont incontestablement inspirées de faits réels.

La mer est le royaume de Manann. Tous ceux qui entrent dans son domaine doivent un grand respect au dieu des océans. La plupart des navires accueillent un petit oratoire dédié à Manann et tous les équipages sont accompagnés d'au moins un de ses initiés ou prêtres. Le rôle de ces aumôniers est d'attirer la protection de Manann et de conseiller et éclairer le capitaine du navire en cas de problème. Ils sont également les confesseurs de l'équipage et veillent ainsi à ce que soit évité l'un des plus terribles dangers de la navigation : la mutinerie.

Les règles élémentaires de discipline

La discipline indispensable à la survie d'un équipage et de son navire est la cause de bien des traditions et rituels qui se rapprochent beaucoup de l'esprit militaire. Toutes ces pratiques s'articulent bien évidemment autour du capitaine, autorité principale du navire et garant de la sécurité de toutes les personnes embarquées. Il est fréquemment épaulé dans sa tâche par des officiers en second. Le bosco est, lui, l'intermédiaire entre les officiers et l'équipage.

Les règles de discipline suivantes sont donc unanimement respectées sur tous les navires civils ou militaires, à l'exception de certains bâtiments pirates :

- Un sacrifice doit être adressé à Manann dans un temple avant chaque départ d'un navire.

- Une prière doit être faite à Manann par chaque marin prenant son quart (c'est-à-dire le temps pendant lequel il est assigné à un poste).

- Le capitaine doit être systématiquement salué de façon martiale à son passage.

- L'arrivée du capitaine sur le pont est annoncée à haute voix par le bosco ou un matelot de quart (*"Le capitaine rejoint le pont !"*). La même procédure est applicable lorsque le capitaine quitte le pont (*"Le capitaine quitte le pont !"*).

- Il est interdit à tout membre d'équipage et passager (excepté le bosco et les officiers) de se rendre à la cambuse ou à la sainte-barbe s'il n'en a pas reçu l'autorisation expresse de la part d'un officier. Cette règle permet d'éviter les vols de nourriture et d'eau dans la cambuse et sert à prévenir les mutineries (pour la sainte-barbe).

- Les membres d'équipage d'un navire civil n'ont généralement pas le droit de porter d'armes en dehors d'un simple et indispensable poignard. Toutes les armes sont stockées dans la sainte-barbe et distribuées en cas de combat. Il s'agit, là encore, d'un moyen d'éviter les bagarres mortelles et les mutineries.

- Les membres d'équipage n'étant pas de quart sont consignés dans les entreponts et sur le pont. Afin de ne pas gêner les manoeuvres, il leur est interdit de monter dans les gréements, sur les mâts ou sur les superstructures du navire (gaillard et dunette).

- Le capitaine est le maître absolu à bord dans le respect de Manann et de ses commandements. Aucune loi n'est au-dessus de lui et il est donc libre de juger et condamner chaque membre d'équipage ou passager selon ses propres critères.

Punitions et supplices

Afin de faire respecter la discipline à bord d'un navire, le capitaine et ses officiers doivent parfois être amenés à punir les marins (et plus rarement les passagers). Voici donc, ci-dessous, les punitions et supplices les plus fréquemment utilisés sur les bâtiments du Vieux Monde. La punition appliquée dépendra largement de la faute, mais aussi du caractère du capitaine.

Les fers : Le condamné est enchaîné dans la basse cale du navire. Si cette peine mène rarement jusqu'à la mort, elle est particulièrement éprouvante. Le condamné est en effet enfermé et attaché dans l'obscurité la plus complète. Son corps baigne dans quelques dizaines de centimètres d'eau stagnante, régulièrement frôlé par le passage des rats quand il n'est pas mordu par les plus voraces d'entres eux.

Le condamné est généralement nourri une fois par jour d'un peu de pain et d'eau douce. Le matelot apportant la nourriture n'a pas le droit de parler au condamné. La longueur de la peine peut varier d'une journée à la durée de la traversée.

Tout personnage mis aux fers devra tester son sang-froid chaque jour et gagner 1 point de folie en cas d'échec. Si le condamné est blessé, chaque plaie a 20 % de chances cumulatives de s'infecter chaque jour (20 % le premier jour, 40 % le second jour, 60 % le troisième, etc.).

Le fouet : La peine varie généralement entre 5 et 30 coups de fouets (toucher automatique, D-2), pouvant donc parfois aller jusqu'à la mort du condamné. Bien souvent, le but de cette peine n'est pas de blesser ou tuer le fautif : pour le capitaine, il s'agit surtout de montrer au reste de l'équipage ce qu'il en coûte de désobéir. C'est pour cette raison que la peine est donnée publiquement devant tout l'équipage assemblé.

La cale humide (ou Colère de Manann) : C'est sans aucun doute le plus cruel des supplices, même s'il n'entraîne pas forcément la mort du condamné. Comme pour le fouet, il s'agit d'une peine publique à laquelle tout l'équipage doit assister. Une longue corde est passée sous l'étrave du navire et descendue jusque sous la carène, dans l'eau, faisant le tour de la coque. Sur chacun des bords du navire, la corde est passée dans des anneaux permettant de la faire glisser. Le condamné est alors attaché à la corde sur un bord, à l'extérieur de la coque. Le supplice consiste à tirer la corde par l'autre bord, faisant ainsi descendre le condamné dans les flots. Le supplicié attaché passe sous la carène du navire pour être finalement remonté de l'autre côté de la coque. Le passage dans l'eau peut durer jusqu'à deux ou trois minutes, se soldant le plus souvent par la noyade du condamné. La plus ou moins grande vitesse du passage sous la carène dépend des instructions du capitaine.

Tout personnage subissant la cale humide devra tester son sang-froid. En cas d'échec, le personnage panique et commence à se noyer, perdant 1 point de Blessure à chaque round. En cas de réussite, le personnage garde son calme et parvient ainsi à retenir sa respiration. Il ne subit aucun dommage pendant un nombre de

rounds égal à son Endurance, puis perd ensuite 1 point de Blessure à chaque round suivant.

Le supplicié n'est généralement condamné qu'à un seul passage. On estime en effet que s'il a survécu, c'est qu'il a été gracié par Manann.

Il peut toutefois arriver qu'un condamné ait des ennemis au sein de l'équipage. Dans ce cas, il arrive quelquefois qu'un nœud soit discrètement fait sur la corde utilisée pour le supplice. Le passage du cordage serait alors bloqué à un moment donné quand le nœud rencontre les anneaux placés sur chaque bord, condamnant le supplicié à une mort certaine.

La pendaison : Pour les fautes les plus graves, le condamné est pendu jusqu'à ce que mort s'en suive à l'une des vergues du navire. La pendaison est également toujours publique. Sur décision du capitaine, le corps peut être laissé pendu pendant quelques jours avant qu'il ne soit finalement jeté à la mer au terme d'une courte cérémonie dédiée à Manann et Morr.

Troubles et mutineries

Chaque navire dispose d'une caractéristique **Dis** qui permet d'illustrer la discipline régnant à bord. La valeur de cette caractéristique peut considérablement varier selon différents types d'événements pouvant survenir à bord.

Si la valeur de cette caractéristique est comprise entre 1 et 10, le M.J. devra estimer qu'il y a de fortes tensions au sein de l'équipage et que les compétences des officiers et du capitaine sont largement remises en cause. Cette situation générera automatiquement et régulièrement des bagarres, des conflits et des règlements de compte. Le M.J. peut considérer qu'il y a 30 % de chances par jour qu'une faction minoritaire de l'équipage tente une mutinerie si une occasion se présente.

Si cette caractéristique atteint zéro, c'est une faction majoritaire de l'équipage qui essayera de se mutiner à la première occasion.

Pour gérer une mutinerie, le M.J. doit garder à l'esprit les points suivants :

- Les mutineries restent des phénomènes qui n'interviennent que rarement hors du cadre des longues traversées en pleine mer qui constituent incontestablement pour les membres d'équipage des épreuves aussi difficiles psychologiquement que physiquement.

- Les mutins seront systématiquement considérés comme des criminels et recherchés comme tels par les autorités de leur pays à moins que ne soit mise en évidence une preuve indiscutable de pratiques illégales exercées par le capitaine (piraterie, trafic, meurtre). La preuve de la folie d'un capitaine peut également permettre de gracier des mutins. Le plus souvent, les mutins seront donc condamnés à devenir des hors-la-loi n'ayant plus que la piraterie pour leur permettre de survivre.

- Une mutinerie ne se déclenchera jamais si le meneur des mutins n'a pas l'assurance d'avoir, au minimum, un tiers de l'équipage à ces côtés.

- Le premier objectif des mutins est de trouver le moyen de s'armer. Leur première action sera donc souvent l'assaut ou la prise, discrète si possible, de la sainte-barbe.

- Une fois armés, la cible prioritaire des mutins est systématiquement le capitaine. Celui-ci éliminé, l'équipage entier n'aura pas d'autre choix que d'accepter la réussite de la mutinerie et tous devront alors se mettre d'accord sur la nomination (illégale, rappelons-le) d'un nouveau capitaine ainsi que sur l'avenir du navire.

C'est le M.J. qui doit gérer l'évolution de la caractéristique **Dis,** dont la valeur doit rester secrète pour les joueurs. Les P. J. pourront toutefois se rendre compte d'une baisse notable de discipline en étant éventuellement témoins de bagarres et de disputes ou en prêtant l'oreille à certaines rumeurs.

Les modificateurs suivants applicables à la **Dis** et les événements qui y sont liés pourront aider le M.J. dans sa tâche. Ces modificateurs s'appliquent à la caractéristique tant que la cause subsiste ou jusqu'à la fin de la traversée. Certains modificateurs, marqués d'un **P**, doivent être considérés comme permanents pour l'équipage concerné.

- Il y a eu des vols de nourriture et/ou d'eau : -5
- Les réserves de vivres sont presque épuisées alors que le navire est en pleine mer : -10
- Le navire est attaqué par des pirates : -10
- Un passager a offensé Manann ou négligé un de ses commandements sans avoir été puni : -10
- Un marin a commis une faute grave et n'a pas été puni : -10
- Le navire semble perdu en pleine mer : -15 à -30 (à estimer selon la gravité de la situation)
- Le navire a essuyé une tempête (cela est souvent considéré par les marins comme un signe envoyé par Manann) : -5 P
- Le capitaine ou l'un de ses officiers a offensé publiquement Manann ou négligé un de ses commandements : -20 P
- Un albatros est retrouvé mort sur le navire (signe de malédiction pour les adeptes de Manann) : -15 P
- Le capitaine ordonne un deuxième passage en cale humide pour un même supplicié : -10 P
- Le capitaine a ordonné un supplice considéré comme injustifié par l'équipage : -10 P
- Le capitaine a ordonné un supplice considéré comme justifié par l'équipage : +5 P
- Une cérémonie est donnée à bord en l'honneur de Manann : +5 P (ce bonus ne peut s'appliquer qu'une fois par traversée)
- La navire parvient à destination sans encombre : +5 P
- Le navire a subi d'importantes avaries : +5 à +10 (aucun mutin ne voudrait récupérer une épave)
- Le navire fait escale ou arrive à destination et l'équipage va pouvoir partir en bordée : +10
- etc.

EXEMPLES DE NAVIRES DU VIEUX MONDE

Bateau de pêche moyen

Ce type de navire reste très répandu dans le Vieux Monde, bien que d'une conception assez vieille. Le profil présenté ci-dessous correspond plutôt à un navire du nord du Vieux Monde. Dans la mer du Sud, ce type de navire aura sans doute un peu plus de bancs de rameurs et des voiles tiléennes.

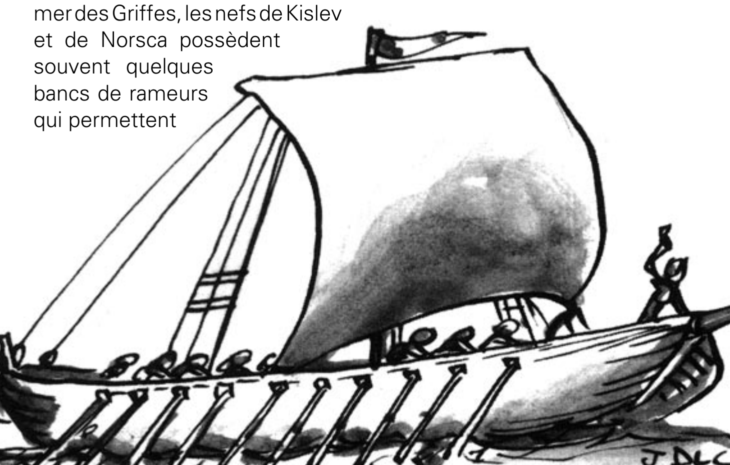


Type : nef.
Vocation : navire de pêche.
Longueur : 10 m.
Largeur : 4 m.
Tirant d'eau : 1 m.
Nombre de rames : 10 (5 par bord).
Nombre de mâts : 1
Type de voiles : carrées.
Capacité : 10 T.
Équipage : 15 hommes.
Combattants : 0.
Armement : non.

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
2/3/6	1/2	30	5	15	10	50

Navire marchand kislevan/norscan

Compte tenu des conditions météorologiques capricieuses de la mer des Griffes, les nefs de Kislev et de Norsca possèdent souvent quelques bancs de rameurs qui permettent au navire de continuer sa route malgré l'absence de vent ou un fort vent debout. Ces nefs nordiques sont également assez larges afin d'assurer une meilleure stabilité.



Type : nef.
Vocation : navire marchand.
Longueur : 20 m.
Largeur : 7 m.
Tirant d'eau : 1 m 20.
Nombre de rames : 20 (10 par bord).
Nombre de mâts : 1
Type de voiles : carrées.
Capacité : 50 T.
Équipage : 50 hommes.
Combattants : 0.
Armement : non.

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
2/3/5	2/3	35	6	20	10	50

Grosse nef marchande

Ce type de navire est sans doute encore le plus répandu dans les mers du Vieux Monde. Peu manœuvrable et assez lent, il possède toutefois le gros avantage de pouvoir embarquer une très importante quantité de marchandises tout en ne nécessitant qu'un équipage réduit.



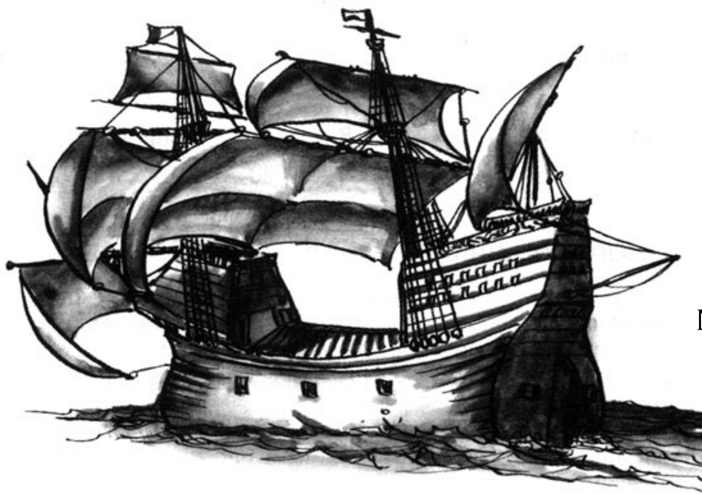
Type : nef.
Vocation : navire marchand.
Longueur : 25 m.
Largeur : 8 m.
Tirant d'eau : 1 m 50.
Nombre de rames : 0
Nombre de mâts : 2
Type de voiles : carrées
Capacité : 150 T.
Équipage : 25 hommes
Combattants : 0
Armement : non.

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
2/3/5	0/0	25	7	25	10	50

Caraque moyenne

La caraque est un navire de conception très récente qui surpasse en tous points les nefs. Étroit et élevé sur l'eau, c'est un navire très rapide par rapport à sa masse. Ses gréements et sa voilure sont toutefois beaucoup plus complexes que sur une nef et nécessitent donc un équipage plus important et plus compétent.

Les caraques commencent depuis quelques années à détrôner la suprématie des nefs et même des caravelles. Avec ce dernier type de navires, la caraque est tout à fait adaptée aux longues traversées, de plus en plus fréquentes avec le développement d'un commerce intercontinental.



Type : caraque.
Vocation : navire d'exploration/navire marchand.
Longueur : 30 m.
Largeur : 8 m.
Tirant d'eau : 2 m 30.
Nombre de rames : 0
Nombre de mâts : 3
Type de voiles : carrées/tiléennes.
Capacité : 150 T.
Équipage : 80 hommes.
Combattants : 0
Armement : non

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
3/5/8	0/0	35	7	25	15	50

Galère marchande tiléenne/arabe

La mer du Sud est relativement fermée et les trajets y sont souvent assez courts, restant généralement du cabotage. La galère est donc un type de navire particulièrement adapté à ces conditions. C'est le type de navire le plus répandu dans le sud. Les pratiques de l'esclavage, encore largement répandues dans le sud du Vieux Monde et l'Arabie, permettent de plus de bénéficier d'un nombre impressionnant de rameurs à des coûts négligeables.

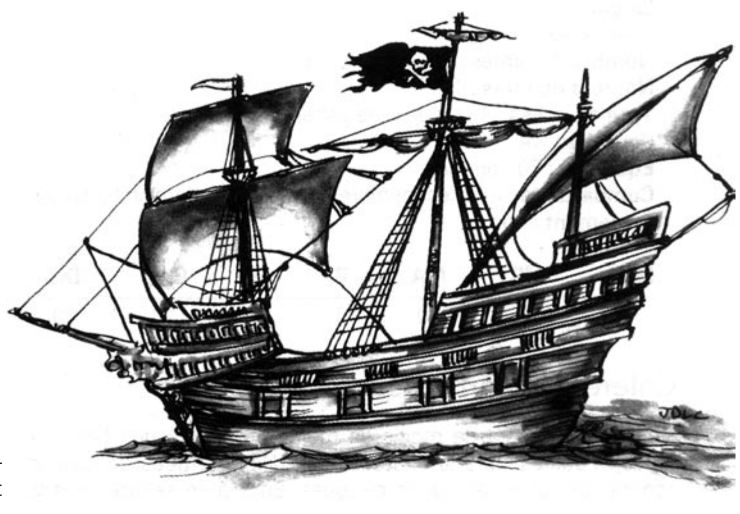


Type : galère.
Vocation : navire marchand.
Longueur : 40 m.
Largeur : 11m.
Tirant d'eau : 2 m.
Nombre de rames : 70 (35 par bord).
Nombre de mâts : 2
Type de voiles : tiléennes.
Capacité : 300 T.
Équipage : 180 hommes dont 140 rameurs.
Combattants : 30 hommes
Armement : non.

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
2/3/6	1/2	25	7	30	10	50

Navire pirate estalien

La galère reste encore dans la mer du Sud le type de navire le plus fréquemment utilisé par les nombreux pirates. Certains écumeurs ont toutefois compris l'avantage qu'ils avaient à utiliser des navires rapides et extrêmement manœuvrables, comme la caravelle. Au large des côtes estaliennes, bretonniennes et albionnaises, les équipages pirates préfèrent de loin, aujourd'hui, posséder une caravelle ou une petite caraque, navires qu'ils peuvent, de plus, lourdement armer.



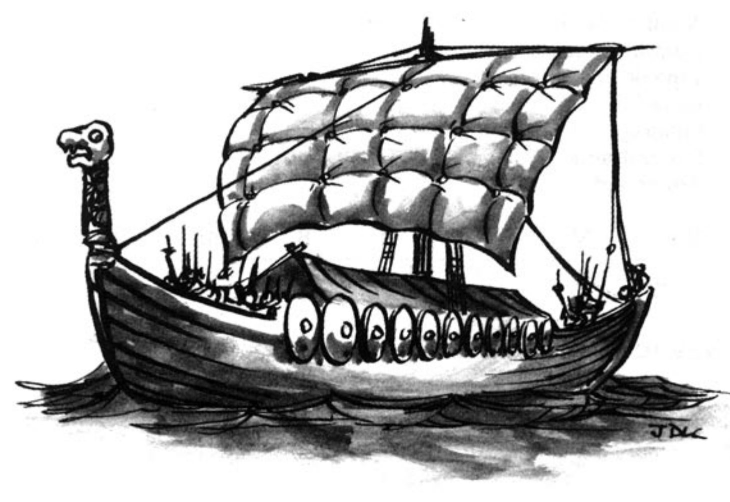
Type : caravelle.
Vocation : navire pirate.
Longueur : 20 m.
Largeur : 7 m.
Tirant d'eau : 1 m 30.
Nombre de rames : 0
Nombre de mâts : 3
Type de voiles : carrées/tiléennes.
Capacité : 35 T + armement.
Équipage : 20 hommes.
Combattants : 25 hommes + les membres d'équipage, également combattants.
Armement : 8 canons de 24 livres (4 par bord), 2 couleuvrines (installées sur la dunette), 1 petite baliste (installée sur le gaillard).

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
4/7/9	0/0	45	6	20	15	35

Drakkar norscan

Le drakkar reste toujours le navire de guerre traditionnel des Norscans. C'est un bateau léger et rapide capable de naviguer dans des conditions difficiles et d'effectuer d'importantes traversées.

Les quelques récents essais du Roi Gustav de faire construire pour son armée des caraques ne sont pas prêts de remettre en question la suprématie des drakkars dans la mer des Griffes, même si ce type de navire n'est pas réellement adapté aux combats maritimes.

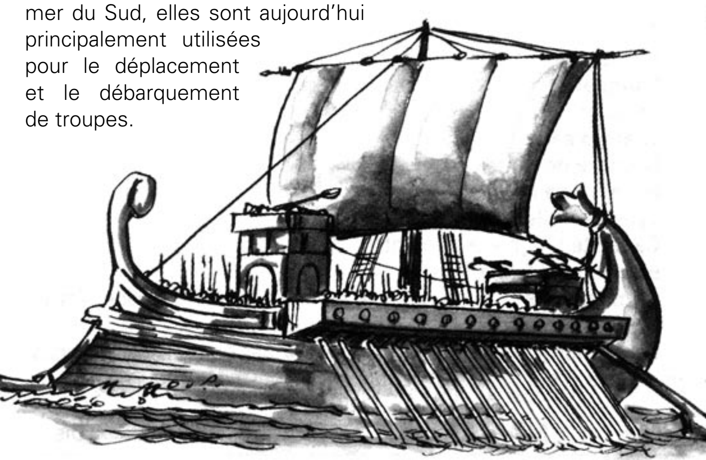


Type : drakkar.
Vocation : navire de guerre.
Longueur : 25 m.
Largeur : 5 m.
Tirant d'eau : 1 m.
Nombre de rames : 30 (15 par bord).
Nombre de mâts : 1
Type de voiles : 1 grande voile carrée.
Capacité : NA
Équipage : 70 hommes.
Combattants : tous les membres d'équipage sont combattants.
Armement : non.

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
2/4/6	3/5	50	6	15	20	60

Galère de guerre tiléenne/estalienne

Les galères sont de moins en moins utilisées à des fins militaires, n'étant plus à la hauteur des voiliers armées de canons comme les caravelles ou les caraques. Encore en service dans la mer du Sud, elles sont aujourd'hui principalement utilisées pour le déplacement et le débarquement de troupes.



Type : galère.
Vocation : navire de guerre.
Longueur : 42 m.
Largeur : 6 m.
Tirant d'eau : 1 m 60.
Nombre de rames : 60 (30 par bord).
Nombre de mâts : 2
Type de voiles : tiléennes.
Capacité : 40 T + armement.
Équipage : 170 hommes (dont 120 rameurs).
Combattants : 50 hommes (auxquels il faut généralement ajouter les 120 rameurs, également combattants).
Armement : 1 pal à l'avant, 1 catapulte sur le château avant, 2 petites balistes sur le château arrière.

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
2/4/7	2/3	30	9	30	10	65

Galion bretonnien/estalien

Le galion est la version militaire d'une caraque. Il en existe de tailles très différentes et certains, encore rares, peuvent accueillir jusqu'à cinquante canons. De conception encore récente, ce type de navire est incontestablement le plus redoutable des adversaires.

L'équipage, les combattants et artilleurs qui y sont embarqués sont aujourd'hui considérés comme la fine fleur de l'armée moderne.

Type : caraque.
Vocation : navire de guerre.
Longueur : 35 m.
Largeur : 10 m.
Tirant d'eau : 2 m 40.
Nombre de rames : 0
Nombre de mâts : 3
Type de voiles : carrées/tiléennes.
Capacité : 100 T + armement.
Équipage : 120 hommes.
Combattants : 120 hommes dont 48 artilleurs.
Armement : 16 canons de 33 livres (8 par bord), 7 couleuvrines (3 sur le gaillard, 4 sur la dunette).

MV	MR	MA	R	B	Cmp	Dis
2/5/7	0/0	30	8	30	15	70



La Campagne de l'Architecte des Destinées I

"...Le Chaos n'a plus de royaume au sein de nos frontières. dans nos cités et nos campagnes, mille brasiers s'allument afin que ses derniers serviteurs s'y consument ! Pourchassons maintenant l'ennemi en dehors de nos terres jusqu'à ce que du monde des hommes soient bannis les démons ! Il est des temps où s'accélère la marche de l'Histoire. Suivons son pas cadencé jusqu'à la victoire !..."

Extrait du discours d'investiture de Guldred IV
Grand théogone du culte de Sigmar.

Nous sommes en l'an 2515 du calendrier impérial. Les champs de bataille, les horreurs de la guerre civile, la famine et les épidémies sont autant de cauchemars dont le souvenir semble devoir s'effacer devant les joies et les espoirs d'une nouvelle ère de prospérité et d'abondance.

C'est un moment où chacun prend sa revanche sur la cruauté, la misère et le désespoir d'une sombre période enfin révolue...

Les personnages joueurs sont invités à participer à la construction d'un temple à la gloire d'Ulric dans la colonie humaine la plus septentrionale de l'Empire délivré du Chaos, sur les lieux d'un fameux prodige. Mais leur noble cause n'est pas partagée par tous parce que l'alliance des nations nordiques autour de ce puissant culte est inquiétante à plus d'un titre...

Conçue plutôt pour des joueurs expérimentés, cette première partie de la campagne de l'Architecte des Destinées présente une description détaillée du Vieux Monde et de son histoire en 2515, suivie d'un scénario de voyage qui permet aux personnages-joueurs d'entrer de plain pied dans le cœur d'une intrigue aux implications insoupçonnées.

Pour la Gloire d'Ulric est une introduction à la Campagne de l'Architecte des destinées, mais par la précision des descriptions du contexte et des personnages non-joueurs qu'elle met en scène, elle est aussi une source d'inspiration inépuisable de scénarios indépendants.



ISBN : 2-7408-0111-4

Un supplément pour







Sous licence de GAMES WORKSHOP Ltd.
Warhammer est une marque déposée de Games Workshop Ltd. utilisée sous licence
Édition Française :
Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15